GEIBUN MOOKS No.151

発行日●1995年11月20日

NEO·GEO FREAK
ネオジオフリーク

SNK公認オフィシャル情報誌

NEO·GEO CD

巻頭一挙54ページ!!

サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣

全キャラ特性&全必殺技紹介●ボスキャラ&隠れキャラ初公開!



1995 VOL.7

580YEN

芸文社

パルスター
✸徹底攻略第3弾!!

超人学園ゴウカイザー
✸全キャラ超必殺技解析&対CPU戦攻略

✸ちょっとオールドゲーム攻略/ギャラクシーファイト

✸もう一度愛して♡/痛快GANGAN行進曲

✸KOF'95エディットコミックキャンペーン結果発表!!/最優秀作コミック誌上掲載

▶特別付録

真説サムライスピリッツ武士道烈伝ポスター



The Future Is Now
SNK
サムライスピリッツ
斬紅郎無双剣
TM
ざんくろうむそうけん
© SNK 1995
ネオジオCDから12月22日発売予定!!
希望小売価格8,800円(税別)
●ネオジオ版〈希望小売価格32,000円(税別)〉は12月1日発売予定!
NEO·GEO CD
大容量56Mメモリー搭載。ネオジオCD
希望小売価格49,800円(税別)
株式会社エス・エヌ・ケイ 〒564大阪府吹田市豊津町18－12■ネオジオテレフォンサービス 東京☎03(5275)6200 大阪☎06(339)0110[AM9:00～PM5:00]※電話番号はお間違えなく。



NEOGEOはSNKの商標です。
舞うは刃か、血煙か。
この迫力、この過激さ、
もはやゲームにあらず!

SCITRON NEW LINE UP

PONY CANYON SCITRON

あの餓狼伝説・サムライスピリッツのフルオーケストラアレンジCD登場。
ヨーロッパ・スロヴァキアレコーディングによるベストアルバム2タイトル同時リリース!



CD 11.17 ON SALE
CD:PCCB-00197 ¥2,500(税込)

実際のジャケットとは多少異なります。

餓狼伝説
シンフォニック サウンドトラックス SYMPHONIC SOUND TRAX/SNK
演奏:新世界管弦楽団

新世界楽曲雑技団PRODUCEによる、餓狼伝説のフルオーケストラアレンジ。餓狼伝説スペシャル・餓狼伝説3からのベストチューン12曲を収録した初の餓狼ベストアルバム。メンバー自ら撮影したカラーピンナップ集や、新世界漫遊日記を盛り込んだ解説書付。

<収録曲>※全てオーケストラアレンジバージョン
餓狼伝説3タイトル/クリキントン(テリー・ボガード)/パスタ(アンディ・ボガード)/タイ南部の伝えたい新しい詩(ジョー・東)/炎龍神(不知火　舞)/ソウルに行こう!(キム・カッファン)/中国四千年の歴史とはいかに(タン・フー・ルー)/Kiss Me♥(ブルー・マリー)/働く闘牛士(ローレンス・ブラッド)/ギースにしょうゆ(ギース・ハワード)/パンドラの箱より第1番「遭遇」(秦崇秀)/The Remain's of My Love-The Sunset Sky Part V-(餓狼伝説3エンディング)

侍魂(サムライスピリッツ)
シンフォニック サウンドトラックス SYMPHONIC SOUND TRAX/SNK
演奏:新世界管弦楽団

サムライ·真サムライからのベスト12曲を収録した初のサムライベストアルバム。海外レコーディングによるフルオーケストラアレンジCDで登場!メンバー自ら撮影したカラーピンナップ集や、新世界漫遊日記を盛り込んだ解説書付。

<収録曲>*全てオーケストラアレンジバージョン
獅子の舞(タイトル)/男道(覇王丸)/自然の宴 春(ナコルル)/静寂(柳生十兵衛)/騎士(ナインハルト・ズィーガー)/黒鮪(ガルフォード)/月の花(橘　右京)/続 舶来女(シャルロット)/王虎(王虎)/邪神(羅将神ミヅキ)/暗黒(天草四郎時貞)/新道"洋"(エンディング"洋")



CD 11.17 ON SALE
CD:PCCB-00198 ¥2,500(税込)

実際のジャケットとは多少異なります。

SNK



©SNK 1995
実際のジャケットとは異なります。

VIDEO 11.17 ON SALE
VIDEO only/PCVP-11767 ¥1,500(税込)
カラー/HiFiステレオ/50分

スーパープライス1500円VIDEO第2弾!

THE KING OF FIGHTERS '95
～最強王座争奪戦～



KINGは誰だ?!
雌雄を決するべく、Fighterがまたもや集結。
編集部猛者達とコスプレゲーマーのチーム対戦による、繊細なかけひきと大胆な連続攻撃。
実践で役立つ、研究に最適な対戦LIVEビデオだ!

-内容-
オープニング/Aブロック1回戦/Bブロック1回戦/Cブロック1回戦/Aブロック2回戦/Bブロック2回戦/Cブロック2回戦/ブロック代表総当たり戦/オマケ映像
司会:ボンバー森尾

PONY CANYON INC.

お求めはお近くのレコード店で。

CONTENTS

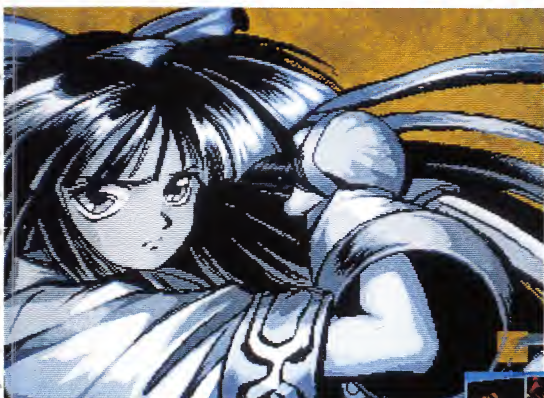
NEO·GEO FREAK
1995.VOL.7



表紙●サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣 ©SNK1995
表紙デザイン●山田幸廣（PRIMARYGRAPHICS）



サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣™



SNK	格闘アクション	282M

MVS	発売中	カセット	12月1日発売予定	CD	12月22日発売予定
	￥98,000		￥32,000		￥8,800

ネオジオ格闘ゲームの中でも非常に人気の高い「サムライスピリッツ」シリーズの最新作が、ついにそのベールを脱いだ。サブタイトルは『斬紅郎無双剣』!! 今回は全キャラの基本性能、通常技、必殺技etc…を徹底紹介！ これを読んで、ゲーセンのライバルたちに差をつけよう!!

解析／ジェイケイ, DSP-たろりん, モリスケ, 修羅騎士 鷹

あのサムライたちが帰ってきた！ 手に汗握る格闘剣劇再び!!

「サムライスピリッツ」〜シリーズの流れを再確認〜

このほど発売となる「サムライスピリッツ斬紅郎無双剣」は、これまでに発売されているシリーズの続編で、第3作目にあたる。ここでは、その新システムなどに触れる前に、おさらいの意味もこめて「サムライスピリッツ」シリーズの流れを紹介してみようと思う。



サムライスピリッツ



いわずと知れた、シリーズの第1作目。'93年に登場。それまでの格闘ゲームとは一線を画した「刀」を使用しての闘いにより、ダメージ量の多いシビアなゲームとなっていた。

世界各国から集まった、多彩な顔ぶれのサムライたちにも人気が集まった、記念碑的な一作。

真サムライスピリッツ〜覇王丸地獄変〜

前作から約1年後の'94年に、満を持して登場。

新たに加わったシステム〝武器破壊必殺技〟や、〝受け返し〟、〝秘奥義〟などの他にも、4人の個性的な新キャラが増え、プレイヤーからも大きな支持を得た1作。ただしタムタムがプレイヤーキャラから消えてしまったのは残念でならない。



そして…サムライスピリッツ〜斬紅郎無双剣〜





いうまでもなく、シリーズの最新作。今回も数々の新システムを導入。キャラクターも前作から〝覇王丸〟、〝ナコルル〟など7人が、新キャラは〝緋雨閑丸〟、〝リムルル〟、〝天草四郎時貞〟など5人が登場し、計12人の中から選択できるようになった。そしてプレイヤーは、「鬼」と呼ばれる〝壬無月斬紅郎〟を倒すために、闘い始める…。

※画面写真は開発中のものを使用しています

▶サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣



新しくなった操作方法 今回、"斬る"がメインだ!!

今までのシリーズ2作では、基本的な操作方法は共通だったが、今回、操作方法が一新され、同時押しによる攻撃がなくなった。また、避け動作や怒りゲージためなど、他のシリーズからの馴染み深い操作も加わっている。

基本的な動作は、レバー左右で移動、上方向でジャンプ、下方向でしゃがみ。レバーを相手方向に素早く2回で踏み込み（ダッシュ）、相手と逆方向2回で退き込み（バックステップ）となっている。

	武器あり	武器なし
Aボタン	弱斬り	素手攻撃（攻撃力は同じ）
Bボタン	中斬り	
Cボタン	強斬り	
Dボタン	蹴り	

特殊操作

特殊操作は、いわゆるコマンド通常技というようなものが多く含まれている。他にも、怒りゲージを自分でためることができるようになり、ますます奥の深い闘いができそうだ！

＊技名のあとに〔新〕とあるものは、今回からの新技

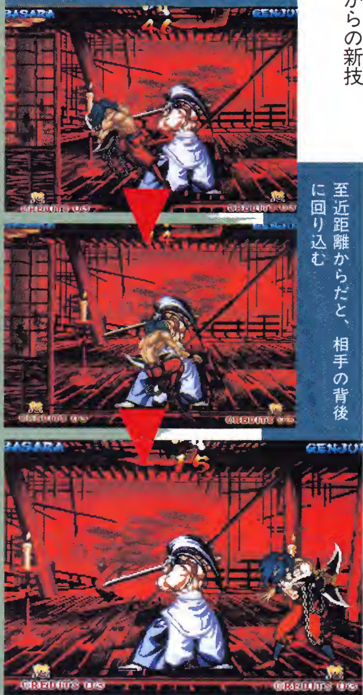
見切り・回り込み〔新〕
AB

コマンドは同一だが、相手との間合いにより変化する。

見切りは相手との距離が遠い時、攻撃避けの動作をおこなう。「K・O・F」の攻撃避けと同じように全身無敵になる。主に飛び道具やリーチの長い攻撃をかわすのに使える技だ。

回り込みは、間合いが近い時の動作で、相手の攻撃をかわしつつ、背後を取る、といった感じだ。

回り込み



至近距離からだと、相手の背後に回り込む

不意打ち〔新〕
BC

小さくジャンプしての攻撃で、相手はしゃがみガード不能。対人戦では役に立ちそうだが、正直なところ、まだまだ未知数の技といえよう。



しゃがみガード不能だ

当て身、真剣白刃取り（素手状態の時）
←↙↓↘→

前作からの継承技で、コマンドも前作と同じ。

コマンドが完成すると固有のポーズを取り、そこに相手の武器攻撃がヒットすると、武器をつかんで投げ捨てる。ただし、当て身の有効範囲は限られており、下段や中段の攻撃は、白刃取りできない攻撃が多いうえ、ポーズの後にスキができてしまう。

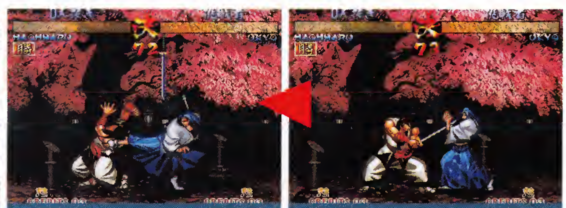
前作と同じく、読み勝つ自信がない限り、バクチ性の高い技といえよう。

当て身は、前作の受け返しと同様の効果を持つ。武器を持っている時は、この動作を行なう。

防御崩し（相手を押す）〔新〕
→+C

なにやら聞き慣れない技だが、要するに『投げ技』と思ってもらって差し支えないだろう。というのも、『斬紅郎無双剣』には、既存の投げ技というシステムがないので、接近戦では、この『防御崩し』を使うことになる。

投げ技あつかいなので、ガードはできない。



相手の武器を受け止め…

武器ごと吹っ飛ばす！



相手の体勢を崩す

防御崩し（相手を引っぱる）〔新〕
←+C

こちらも前述の技と同じく、いわゆる投げあつかいの技。相手を押すか引っ張るかの違いで、どちらも相手の体勢を崩し、その後追い討ちを狙うことになるだろう。

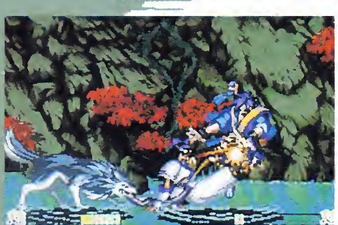
接近戦でうまく使おう。



こちらは相手を引いて崩す

足払い〔新〕
↘+D

相手を転ばせることができる蹴り攻撃。蹴りボタンが一つになったために、相手を転ばせるための技として設定されている。



いかにも転びそうな攻撃



序文

……その男の手に握られた刃により、人々は体液を撒き散らし、声にならない音を発し、地に伏して身体中のありとあらゆる機能を停止させた。逃げ惑う人々は男を鬼と呼び、恐怖に打ち震えた。鬼の瞳には、何も映ってはいないようであった。

鬼の通り過ぎる道には、老若男女とわず屍が累々と山を築き上げられ、鬼はまだ殺し足りなさげに周囲を見渡し、そして、産まれたばかりの赤子を抱く若い女を見つけた。女は鬼を知っているのか、何か言いたげに口を動かしたが、恐怖のためか声にはならず、ただ歯がぶつかり合う音だけが響いた。

鬼の振り上げた刃は女を貫き、腕に抱かれた赤子の産声が辺りに響いた時、鬼の動きがぴたりと止まった。

人々はこの赤子も鬼の餌食になると、そう思ったが、鮮血に塗れた刃を握った鬼は、暫くその場に佇み赤子を眺めていたが、やがて背を向け去っていった。

鬼はそれ以来、無差別に村を襲うことはなくなった。代わって、帯刀する侍ばかりを標的とし、殺人を続行した。鬼の行動は相変わらず掴めなかったが、少なくとも近隣の村の人々は胸を撫でおろした。

そして、志しは違えども、鬼・壬無月斬紅郎を倒すべく剣士が動きだす。

下段狙い攻撃(新)
↘+D

こちらは立ちガード不能の技。

立ったまま相手の足元を狙う攻撃で、不意打ちとまぜて使うといいだろう。



不意打ちとの2択をせまってみるのもいいだろう

牽制攻撃(新)
↙+D

下段にスキの小さい蹴りを繰り出す。

前作でいえば、しゃがみ弱キックのような攻撃で、スキのない、連打の利く攻撃である。



相手を追い払う時に使ってみよう

上段蹴り(新)
←+D

上段に蹴りを出す。

キャラクターによっては、対空兵器として機能するものもある。使いこなそう。



キャラによっては非常に強力な攻撃だ

怒りゲージため(新)
ABC同時押し

前作まで、怒りゲージは相手の攻撃により増加していたが、今回、あらたにプレイヤーの任意の操作によっても増加させることができるようになったようだ。ただ、怒りゲージMAXになった最終条件によって多少変化する。

怒りゲージを任意にためた場合は、攻撃力の少し低い怒り状態となり、相手の攻撃でたまった場合には通常の怒り状態となる。

また、怒り状態の時には、攻撃力がアップし、武器飛ばし技(後述)が使えるようになる。



任意に怒りゲージをためることが可能だ

空中ガード
ジャンプ中レバーガード方向



空対空の攻撃のみ空中ガード可能 お馴染みのシステム

モウ殺スッ!! 武器飛ばし技



壊れないので、すぐに回収が可能



『斬紅郎無双剣』では、前作の武器破壊必殺技の代わりに、新しく"武器飛ばし技"が使用できるようになった。

やはり、壊れた武器が復活することに疑問を感じたプレイヤーが多かったから?

例によって、怒りゲージMAX時に使用することができ、相手に技がヒットした場合には怒りゲージは0に戻る(ヒットしない場合、怒りゲージは継続)。

相手にヒットさせることができれば、有利に試合を進めることができるのだが、空振りした場合、そのスキに手痛い反撃を受ける場合も多い。無闇に使用することはさけよう。

いち早くモノにしてサムライの道を極めろ!!
新システムの数々

今回、『斬紅郎無双剣』において、システム面での様々な追加がおこなわれている。ゲームの流れは『サムライ』シリーズだが、まったくの新作といっても過言ではないほど、パッと見のイメージやシステム面での変更がなされているようだ。

ここでは、それらの新システムを一刻も早くプレイに取り入れるために紹介してみたい。

プレイヤーレベル選択



モード選択画面は変更される可能性アリ

『斬紅郎無双剣』では、ゲーム開始時に、プレイヤーが任意に3段階のレベルから好みのモードを選択できるようになっている。これによって、初心者から上級者まで、それぞれ楽しみながら、飽きのこないプレイができるようになっている。

上級者用モード



考え方によっては非常に強いかも…

このモードを選択すると、プレイヤーキャラは常に怒りゲージMAX状態になっていて、自由に武器飛ばし技が使用できる。もちろん、常時怒っているので、攻撃力も高い。

しかし、相手の攻撃をガードできない！　という、大きなリスクも背負っている。スピード感とスリリングな闘いを求める人にはいいかも？

中級者用モード



いわゆる普通の対戦モードだ

すべての行動が普通におこなえる、ノーマルのモード。怒りゲージも普通に増加する。

ゲーム本来の楽しみ方をするのであれば、対戦などにおける条件が平等な、このモードをおすすめしたい。

初級者用モード



5回まで自動でガードしてくれる

レバーがガード方向に入っていなくても自動的に相手の攻撃をガードする『オートガード』が、回数制限つきでおこなえる。

ただし、技の硬直中などの、明らかにガードのできない状態の時には、いくらオートガードといえども助けてはくれない。とはいえ、初心者には頼りになるモードといえる。

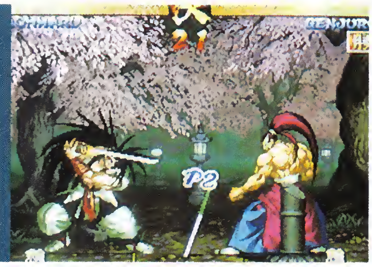
剣質選択

今回、使用キャラクター決定後、〝修羅〟、〝羅刹〟の2種類の剣質から1つを選択することになる。

〝修羅〟、〝羅刹〟では、同一キャラでもそれぞれタイプの違う特性を持っており、使える必殺技や演出も違うため、別のキャラといってしまっても過言ではない場合もある。それぞれの違いについては、そのキャラクターのページで触れているが、8ページにおおまかな違いを表にしたものがあるので、そちらも見てもらうと分かりやすいだろう。



幻十郎は、修羅と羅刹でかなりの違いがあるキャラだ



当然、武器を飛ばされる場合もある



鍔ぜり合いになることもあり



睨み合ったまま、画面内を回り…

睨み合い

前作までの〝鍔ぜり合い〟を進化、発展させた新システム。おたがいの剣がぶつかりあうことにより、睨み合いのアクションへと突入する。

睨み合いの状態になると、双方のキャラが膠着状態のまま回転し、その後、いくつかの結果の中から（おそらく）ランダムで選ばれたアクションをおこなう（睨み合いには、長い回転と短い回転の2種類がある）。

長い回転

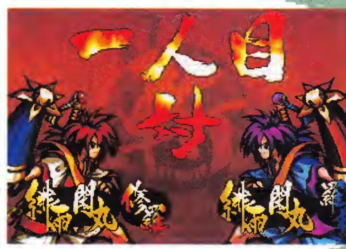
睨み合いが終了すると、〝双方がすり抜ける（何も起こらない）〟か、〝武器を飛ばす・飛ばない〟の、どちらかの結果が出る。〝武器を飛ばす・飛ばない〟に関しては、前作までの鍔ぜり合いで起こった、〝武器が飛ばされてしまう状態〟を思い出してもらえば分かりやすいだろう。

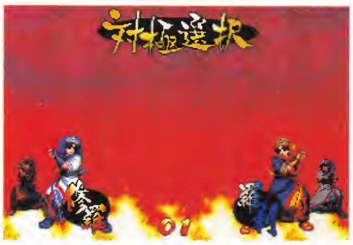
短い回転

短い回転の睨み合いが終了すると、〝鍔ぜり合い〟か、〝押し合い〟のアクションに入る。

〝鍔ぜり合い〟の結果は、〝武器飛ばし〟、〝双方武器飛ばし〟、〝双方武器は飛ばない〟の3種類から選ばれる。

	修羅	羅刹
覇王丸	真サムライをベースに、新たな必殺技が追加されたキャラクター	前作までの技を踏襲し、新たなタイプに変更されたキャラクター
ナコルル	真サムライをベースに、新たな必殺技が追加されたキャラクター（鷹を連れている）	前作までの技を踏襲し、新たなタイプに変更されたキャラクター（狼を連れている）
リムルル	平均的な攻撃力と動きを持った、キャラクター	ビジュアル的に激しい攻撃が多い、キャラクター
服部半蔵	真サムライをベースに、新たな必殺技が追加されたキャラクター	前作までの技を踏襲し、新たなタイプに変更されたキャラクター
ガルフォード	真サムライをベースに、新たな必殺技が追加されたキャラクター	前作までの技を踏襲し、新たなタイプに変更されたキャラクター
千両狂死郎	真サムライをベースに、新たな必殺技が追加されたキャラクター 空中戦に長ける	前作までの技を踏襲し、新たなタイプに変更されたキャラクター 地上戦に長ける
橘　右京	真サムライをベースに、新たな必殺技が追加されたキャラクター 空中戦に長ける	前作までの技を踏襲し、新たなタイプに変更されたキャラクター 地上戦に長ける
牙神幻十郎	前作までの技を踏襲し、新たなタイプに変更されたキャラクター	真サムライをベースに、新たな必殺技が追加されたキャラクター
首斬り破沙羅	ビジュアル的に卑怯な攻撃を行う、キャラクター	トリッキーな動きで翻弄するタイプのキャラクター
緋雨閑丸	地上戦に長けているタイプのキャラクター	空中戦に長けているタイプのキャラクター
花諷院骸羅	一撃必殺の技が多いタイプ	テクニカルな技を持つタイプ
天草四郎時貞	前々作の必殺技を踏襲し、新たな技が追加されたキャラクター	前々作の必殺技を踏襲し、新たなタイプに変更されたキャラクター









殺戮を続ける悪鬼!! 最後の敵、壬無月斬紅郎登場！



《鬼神覚醒》壬無月斬紅郎

「鬼」と呼ばれる男。無限一刀流と呼ばれる剣の使い手であることと、無差別な殺人を繰り返してきたことしか知られていない。

今はただ静かに、剣豪を待ち受ける。

「斬紅郎無双剣」のタイトルにもなっている人名は、プレイヤーキャラではなく、ボスキャラの名前だったのだ。詳細は不明だが、多くのキャラが彼を倒すために立ち上がっている。また、あるキャラとは密接な関係が…。

挑戦者現わる？ ジャッジメント・黒子乱入！



《？》黒子

サムライシリーズにおいて、常に公平な判断を下す審判役。今回、姿がみえないと思ったら…。

『真サムライスピリッツ』において、一定の条件を満たすと乱入し、家庭用で使用できることが判明して話題を呼んだ黒子が、今回も乱入してくることが判明した。

黒子が乱入してくるのは、対CPU戦で6人倒した直後。

前作では、強力な必殺技が驚異の的だったが、なんと今回は変身…おっと、この先は自分の目で見て欲しい！



5人倒すと…



闘ってみれば、すべてが判明するはず…



黒子の登場シーンへと突入する。緊張の一瞬だ！



記憶を求め闘う若き主人公・閑丸



基本性能

「斬紅郎無双剣」の主人公。背中に刀を背負っているが、一部の必殺技以外は傘を使って攻撃するのが特徴。閉じて殴る、回転させる、投げつけると多彩な攻撃を繰り出す。

通常技は小さい体をのばして攻撃するのだが、他のキャラに比べるとどうしてもリーチが短い。素早さを活かして闘う必要があるだろう。

通常技ではしゃがみ強斬りが使いやすいようだ。立ちガード不能でリーチが長く、相手にとっては嫌な攻撃だろう。また、遠距離立ち弱斬りは牽制に使うと有効だ。

ジャンプ攻撃は斜めジャンプ強斬りが斜め下に強い。ジャンプ中斬りも結構強い。

特殊技

●不意打ち



閑丸の不意打ちは小さいジャンプから傘を振り下ろす

●防御崩し（相手を押す）



相手を突き飛ばすレバー前の防御崩し

●防御崩し（相手を引っぱる）



レバー後ろだとこれ。崩した後は強の梅雨円殺陣が入る

●上段蹴り



一見対空に使えそうな蹴り上げだが実は使えない

緋雨閑丸

《過去を探す少年》

緋雨閑丸

記憶喪失の子供。覚えているのは、鈍い光が描く弧、朱色に染まる視界、そして夢幻の技を使う、「鬼」。

自分の僅かな記憶を便りに、「鬼」が過去を捜し出せる鍵だと思い、旅を続ける。

●足払い



小柄な閑丸の蹴り技は全体的にリーチが短い

●牽制攻撃



素早く連打できる牽制攻撃は接近戦で使えそう

●下段狙い攻撃



立ち状態から足元を狙う下段蹴り。リーチは短いようだ

●垂直ジャンプ蹴り

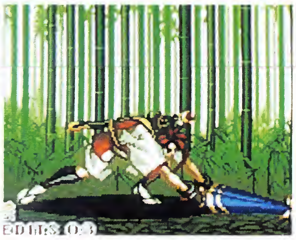
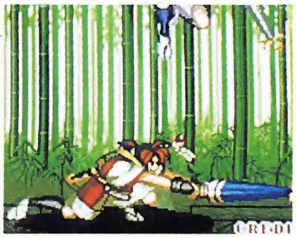
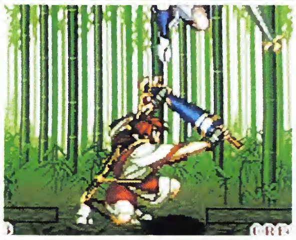
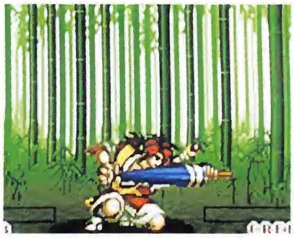
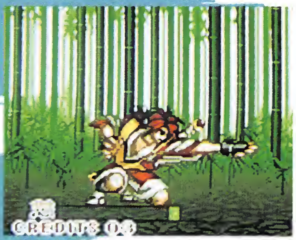
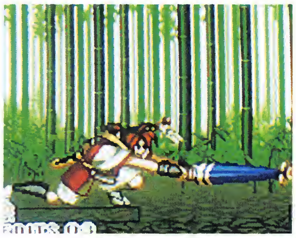
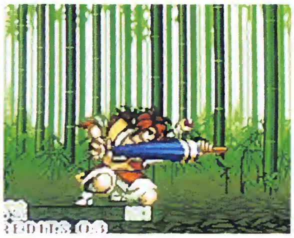
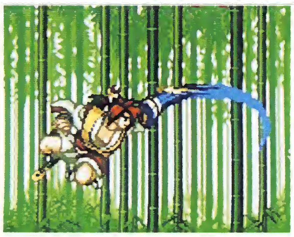
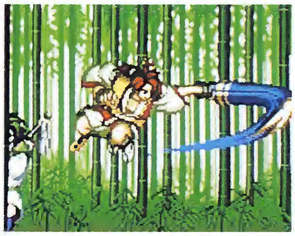


●斜めジャンプ蹴り



※コマンドはマイキャラが右向きの時のもの。解説にはテストバージョンを使用しており、変更の可能性があります。

緋雨閑丸

	素手攻撃	強斬り	中斬り	弱斬り
立ち近距離				
立ち遠距離				
しゃがみ近距離				
しゃがみ遠距離				
垂直ジャンプ				
斜めジャンプ				

緋雨閑丸【修　羅】

必殺技特性

修羅の閑丸は、羅刹に比べ、地上での必殺技が充実しているのが特徴。

飛び道具的な技である緋刀流　霧雨刃・豪雨は、豪雨とつくだけあり、羅刹のそれよりも強力。投げたあとの傘が戻ってくる時にも攻撃判定がある。また、相手に飛び道具を撃たれた場合も、羅刹の閑丸にはない緋刀流　氷雨返しで跳ね返すことができる。

もう一つの修羅のみの必殺技、緋刀流　五月雨斬りも地上での必殺技。リーチはないものの判定が強く、うまく使えば強力だ。

逆に空中での必殺技は一つもなく、空中戦は得意ではないようだ。

必殺技

緋刀流　五月雨斬り

傘を開き、体をおおい隠すように回転させ、ヒットすると相手を吸い込み、ガリガリ当たってダメージを与える。

攻撃のリーチは短いが、少しだけ見えている足もと以外は無敵になっており、下段技以外なら攻撃されても吸い込んでくれる。早めに出せば対空技にもなる。

緋刀流　霧雨刃・豪雨

傘を竹とんぼのようにして投げつける飛び道具。

出るまでが若干遅くスキも大きめだが、戻ってくる時にも攻撃判定が残っているので、空振りしても多少フォローしてくれる。

弱中強で飛距離とスキが違い、弱が最も短い分スキが小さくなっている。

緋刀流　氷雨返し

傘を開いて前方に突き出し、相手の飛び道具を跳ね返す技。出るまでは結構早いので十分狙っていけるだろう。ただ、狂死郎の八岐大蛇など、跳ね返せないものもあるので注意。

一応攻撃判定もあるものの、威力はほとんどなく、連続技に組み込んだりもできないのであまり意味はない。

緋刀流　雨流狂落斬

傘を放り投げ、剣を抜いて突進する技。ヒットするとそのまま画面端に叩きつけ、落ちてきた傘をキャッチしつつ相手を斬る。出が早いので連続技に組み込めるが、ガードされると若干のスキが生じるので注意。また、空振りする分にはスキが小さいので移動手段として使う手もある。

緋刀流　梅雨円殺陣

傘を下から振り上げて攻撃したあと、さらに剣で上昇攻撃をする技。

見た目は対空技っぽいのだがあまり頼りにならず、弱でタイミングよく出せばなんとか勝てることがある程度なので使用度はイマイチ。強で出すとかなり威力があるので、連続技に組み込むといい。

武器飛ばし技

緋刀流禁じ手　暴雨狂風斬

持っている傘を振り上げてから開き、五月雨斬りのように高速回転させつつ突進し、ヒットすると相手を巻き込み上昇する。傘振り上げがヒットすれば最後まで決まる。

ガードされると若干のスキが生じてしまうが、防御崩しの直後に出せばつながるようなので、結構使える技だろう。



ちょっとだけ見えている足元以外は食らい判定がない



修羅のこの技は傘が開き攻撃判定がある状態で戻ってくる



飛び道具跳ね返し技。直接攻撃には向かない



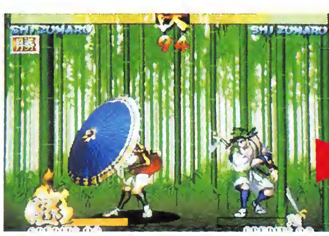
剣を突き刺したまま画面端に叩きつけ、さらに斬りつける

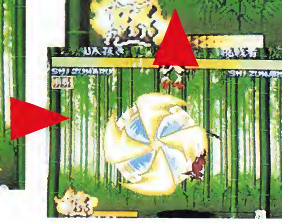


ヒット数が多く威力はなかなか。スキが大きいので連続技に



相手を巻き込んで少しずつ上昇していく。何回もガリガリ当たる


傘を振り振り上げてから開き…


自分を隠すように回転させながら突進し…

■必殺	
緋刀流　五月雨斬り［武］	→↘↓↙←＋斬る
緋刀流　霧雨刃・豪雨［武］	↓↘→＋斬る
緋刀流　氷雨返し［武］	←↙↓↘→＋A
緋刀流　雨流狂落斬［武］	←↓↙＋斬る
緋刀流　梅雨円殺陣［武］	→↙↓↘＋斬る
■武器飛ばし技	
緋刀流禁じ手　暴雨狂風斬［武］	→↘↓↙←→↘↓↙←＋CD

※技名の後に［武］とあるものは、武器を持った時のみ出せる技

緋雨閑丸【羅　刹】

必殺技特性

羅刹の場合、地上必殺技を数多く持ち、地上戦が得意な修羅と違い、空中専用の必殺技が2種類あるため、空中戦が得意だといえる。
空中からの必殺技は、傘を下に向けて突き出し、当たった相手の上をバウンドできる緋刀流　時雨と、空中でパラシュートのように傘を開き、ふわふわ落下して空中で制御できる緋刀流　小雨と、非常にトリッキーなもの。うまく使っていければ相手を翻弄することができそうだ。
そのかわり、地上での必殺技の数は少なく、共通で持っている緋刀流　霧雨刃の戻りに攻撃判定がなく、地上戦は得意としないようだ。

必殺技

緋刀流　時雨

ジャンプ中のみ出せる技で、真下に傘を突き出し、相手に当たると真上にバウンドする。
バウンド中は常に時雨が出続けており、ほかの技は出せない。レバー左右で多少は制御可能だが、当てにくいうえ威力もないので使いづらい。一応、ジャンプ直後に出せばしゃがみに当たるようだ。

緋刀流　小雨

空中で傘を開いてパラシュートのようにぶらさがり、緩やかに降下する技。
ぶら下がり中はレバー左右で制御が可能。その状態でボタンを押すと、傘を放して落下し、そのあとは通常技を出すこともできる。うまく使えば対空技のタイミングをずらしたりできそうだ。

緋刀流　霧雨刃

開いた傘を竹とんぼのように回転させて投げつける飛び道具。相手の飛び道具に消されることはないが、射程が短いうえスキも大きめなのでイマイチ。牽制にはいいが多用はしないほうがいいだろう。
なお、修羅の緋刀流　霧雨刃・豪雨と違って戻ってくる時に攻撃判定はない。

緋刀流　雨流狂落斬

修羅と共通の技。グラフィックに少し違いがあり、羅刹の場合は画面端にたたきつけたあと、ジャンプ斬りで追い討ちをする。弱中強の順で移動距離が長くなっている。
性能、使い方はまったく同じ。弱で間合いを合わせて目の前に止まり、防御崩しを狙うのもおもしろいだろう。

緋刀流　梅雨円殺陣

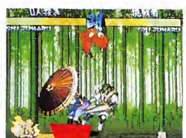
この技も修羅と共通で、傘を使ったアッパーから上昇する剣攻撃を繰り出す。
対空としては頼れないようなのだが、強で出すとダメージが大きいので、連続技用に使うといいだろう。
また、防御崩しのあとに決めるのも有効。もちろんダメージの大きい強を使う。

■必殺技	
緋刀流　時雨［武］	空中で　↓+C
緋刀流　小雨［武］	空中で　↑+C
緋刀流　霧雨刃［武］	↓↘→+斬る
緋刀流　雨流狂落斬［武］	←↓↙+斬る
緋刀流　梅雨円殺陣［武］	→↙↓↘+斬る
■武器飛ばし技	
緋刀流禁じ手　雨流裂殺刃［武］	→←↙↓↘→++AB

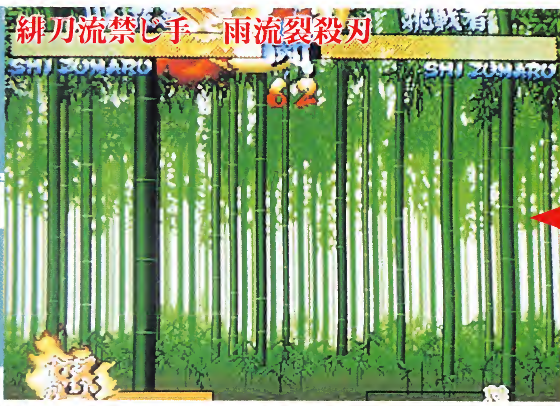
武器飛ばし技

緋刀流禁じ手　雨流裂殺刃

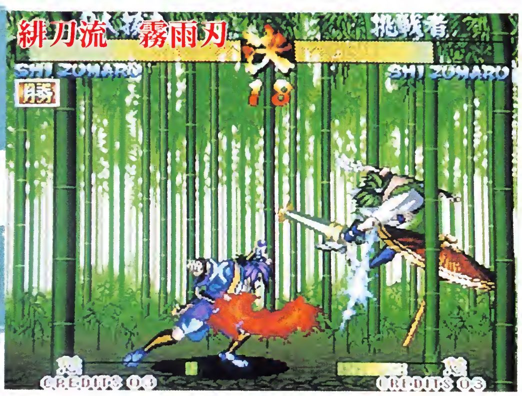
傘を振り上げて攻撃し、ヒットすると傘を回転させて斬り刻みつつ上昇する。空振りすると少し回転するのだが、判定はなく、ヒットするのは傘アッパーのみになっている。
無敵になる時間があるようで、タイミング次第では対空、カウンターに使える。ただし外すとスキは大きい。


傘でアッパーを繰り出したあと…


傘を回転させて巻き込み…



画面上部に見えなくなる位まで上昇していく



戻りは傘が閉じてしまい、攻撃判定がない



レバー左右で制御可能。うまく使えば相手を翻弄できる?



この後真上に跳ね上がる。たまに2回連続でヒットすることも



対空技っぽいが実はダメ。連続技に使おう



追い討ちがジャンプ斬りであること以外は修羅と変わらない

リムルル

大自然を護る可憐なニューヒロイン





基本性能

氷の精の力を借りて闘うリムルルは、氷を使った多彩な必殺技を持っている。さらに必殺技には追い討ちをかけられるものが多いという特徴がある。

通常技はほぼナコルルと同じだが、全体的に蹴り技が強そうだ。足払いはややスキがあるものの、キャンセルが可能。上段蹴りもキャンセル可能だ。下段狙い攻撃はスライディングからバック宙蹴りを出して後ろに戻る技。リーチも長く強力だ。斬り技では遠距離立ち中斬りがナコルルと同じように使いやすい。

素早い動きを活かし、多彩な必殺技を使って攻めることができそうだ。

特殊技

●不意打ち



リムルルの不意打ちは、小さくジャンプしての横蹴りだ

●防御崩し（相手を押す）



防御崩しは相手を無防備な体勢にすることができる

●防御崩し（相手を引っぱる）



ここからどんな技を決めるか？悩みどころだ

●上段蹴り



斜めに孤をえがいて上段に蹴りを決める

《多感な氷の精》

リムルル

ナコルルの妹。姉の力には及ばないが巫女としての力を持っている。

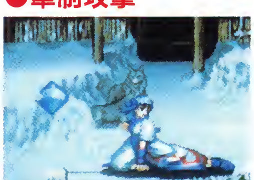
まだまだ、巫女としては未熟な彼女だが、自然を乱そうとする天草の存在には気が付き、天草を倒すために旅立つ。

●足払い



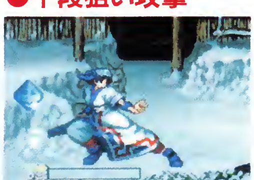
基本はしゃがみガード不能の不意打ちとの併用

●牽制攻撃



連打の利く牽制攻撃は、接近戦で重宝する

●下段狙い攻撃

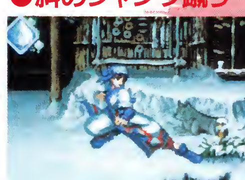


以外とリーチの長い、リムルルの下段狙い攻撃

●垂直ジャンプ蹴り



●斜めジャンプ蹴り



※コマンドはマイキャラが右向きの時のもの。解説にはテストバージョンを使用しており、変更の可能性があります。

リムルル

素手攻撃 / 強斬り / 中斬り / 弱斬り



立ち近距離

立ち遠距離

しゃがみ近距離

しゃがみ遠距離

垂直ジャンプ

斜めジャンプ

リムルル【修羅】

必殺技特性

必殺技の多くはリムルルが直接攻撃をするわけではなく、氷を使って間接的に攻撃するもの。これらはやや特殊な攻撃判定を持つものばかりなので、相手の動きを先読みして使っていく必要がある。しかし、上手に使えば相手を押さえ込んだまま闘うことができそうだ。例えば、カムイ シトゥキは前方に対してバリアになるので、先読みで出せば対空技になったり、突進技を止めたりもできる。

しかし、氷の必殺技には、前に出した技の効果が残っていると、たとえ硬直が解けてリムルルが動けるようになっても、次の技を出すことはできなくなるという組み合わせもある。

必殺技

カムイ シトゥキ

自分の目の前に大きな氷の壁を発生させる。ヒットすると相手を気絶させることができる。

スキが大きく、外してしまうと確実に反撃されるので、扱いづらい。

先読み対空技として使うのがよいだろう。飛び道具を消すこともできる。

コンル メム

自分の少し前方の地面を凍らせる。相手にヒットするとよろけるので、追い討ちを決めることが可能。

出るまでは遅いが、スキはあまり大きくないようだ。しかし、立ちガードできるので、相手にヒットさせるのは難しい。

ルプシ クアレ

氷の塊を投げつける。この塊は放物線を描いて飛んでいき、所定の位置で氷の花になり、相手にダメージを与える。氷の花になった時点で初めて攻撃判定が発生する。弱は前方の低い位置を、強は目の前の高い位置を攻撃する。

また、この技でふっ飛んだ相手には追い討ちができる。

コンル シラル

ジャンプ頂点付近でのみ出せる技。自分の下に氷の塊を作り、その上に乗る。しばらく経つと、その氷の足場は真下に落下する。もちろん攻撃判定がある。

落下する前に、氷の足場の上からジャンプすることが可能。また、引き込み中に出すこともできる。

ルプシ テク ヌム（チィウ）

コマンド投げ技。相手をつかみ、凍気で凍らせた後に、両手で突きを入れる。

間合いはやや広め。ダメージは並程度。

跳び蹴りから投げたり、近距離でABの回り込みをしてから決めたりするといい。決めるチャンスは結構多いはずだ。

コンルノンノ

地面から氷の花を出現させる。氷の花はそのまま真上に昇っていき、ヒットすると相手は凍って吹き飛ぶ。この後、追い討ちができる。ただ、出るまでが遅く扱いづらい。

技が出てしまえば前〜上方向への判定は強いので、相手の跳び込みに対して先読みで出しておくといいだろう。

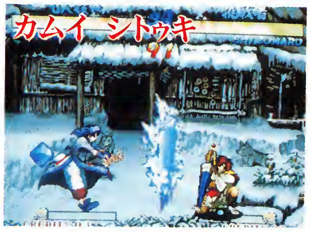
武器飛ばし技

ルプシ カムイ エムシ

後ろに高くジャンプし、地面に向けて氷の塊を投げつける技。氷の塊は地面に到達すると氷の花になり、地上を前方に滑っていく。ヒットすると、相手を巨大な氷の塊に包み込んでダメージを与える。

当てづらい技だが、氷の花をガードさせれば何度も削ることができる。

■必殺技	
カムイ シトゥキ	↓↙←→+C
コンル メム	←↙↓+A
ルプシ クアレ	↓↘→+斬る
コンル シラル	空中で →↘↓+A
ルプシ テク ヌム（チィウ）	→↘↓↙←+B
コンルノンノ	→↓↘+A
■武器飛ばし技	
ルプシ カムイ エムシ	→↘↓↙←→↘↓↙←+CD



相手の飛び道具を相殺する


後方に大ジャンプして


小さな氷塊を投げつけ



巨大な氷塊で決める！



使い所に悩む技だ

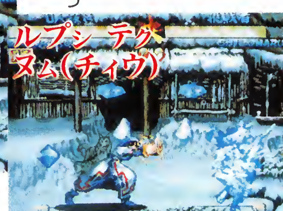


相手の位置によってボタンをかえよう



相手の対空のタイミングをずらせ

攻撃力の低さをフォローしよう





もう少し出るのが早ければ…

リムルル【羅　刹】

必殺技特性

羅刹の必殺技は見た目が派手な物が多い。技の効果もなかなかだ。

ルプㇱ トゥㇺはその典型ともいえる技で、巨大な氷の刃を作り出して相手を斬りつける。モーションが大きいため、外してしまったりガードされてしまうと反撃を受けるのだが、リーチが長く、威力も高いので有効に使いたい。しゃがんで出せば相手をダウンさせられるうえ、凍ってふっ飛んでいる相手に追い討ちができるのも魅力。

コマンド投げのルプㇱ テㇰ ヌㇺ（ヤㇰ）も強い。踏み込みで近づいてから出すなど、使う場面は多い。外すとスキがあるのが難点。

必殺技

ルプㇱ トゥㇺ

巨大な氷の刃で、攻撃する技。リーチの長さを活かして牽制に使用できる他、連続技にも組み込める。しゃがみで出せばダウンを奪うことができるので、連続技にするならしゃがみで出そう。スキは大きく、ガードされると反撃を受ける。立ちの後半のモーションが対空になることもある。

コンㇽ メㇺ

修羅と同じく、自分の少し前方の地面を凍らせる技。

ヒットした相手に追い討ちを決めることができるのは魅力だが、出るまでが遅く、ジャンプしている相手にはほとんど当てられないので使いづらい技といえる。

一応、相手の飛び道具を消すこともできる。

ルプㇱ クアレ

これも修羅と同じ技。前方に投げつけた氷の塊が、所定の位置で氷の花になり相手にダメージを与える。弱は射程が長く、強は高い位置を攻撃するので使い分けが必要。しかし、飛んでいき氷の花になるまでの間は攻撃判定がまったくないので、やや扱いづらい。

コンㇽ シラㇽ

これもまた修羅と同じ技。ジャンプ中に自分の足元に氷の足場を作り、その上に乗っかる。しばらくすると氷の足場が真下に落下していくという技。落下が始まるとジャンプはできなくなる。

ちなみに氷の足場の上からジャンプしたあとは、再びこの技を出すことはできない。

ルプㇱ テㇰ ヌㇺ(ヤㇰ)

相手をつかむ、いわゆるコマンド投げである点は修羅と変わらないが、こちらは相手を凍らせたあと、前進しながら蹴りを3回決める。

動作が違うだけで、使用法は修羅と変わらない。踏み込みで近づいてからいきなり投げたり、跳び蹴りをガードさせてから狙おう。

ウプン オㇷ゚

自分の目の前に小さな氷柱をたくさん発生させて連射し、最後に大きい氷柱で突き刺す技。

小さな氷柱のリーチは大して長くないが、大きい氷柱は結構リーチがある。

威力はあまりなく、削りに適した技といえる。幸いガードされてもスキはない。

武器飛ばし技

ルプㇱ カムイ エムㇱ

修羅と同じ武器飛ばし技。後ろに大きくジャンプし、前方斜め下に向けて氷の塊を投げる。着弾した氷の塊は氷の花になって前方に滑っていき、ヒットすると、相手を巨大な氷の塊に包み込んでダメージを与える。技自体のモーションが大きく、当てづらいのが難点。

■必殺技	
ルプㇱ トゥㇺ	(立ち)→+AB (しゃがみ)↘+AB
コンㇽ メㇺ	←↙↓+A
ルプㇱ クアレ	↓↘→+斬る
コンㇽ シラㇽ	空中で→↘↓+A
ルプㇱ テㇰ ヌㇺ（ヤㇰ）	→↘↓↙←+D
ウプン オㇷ゚	斬るボタン連打
■武器飛ばし技	
ルプㇱ カムイ エムㇱ	→↘↓↙←→↘↓↙←+CD



かなりリーチが長い技だ



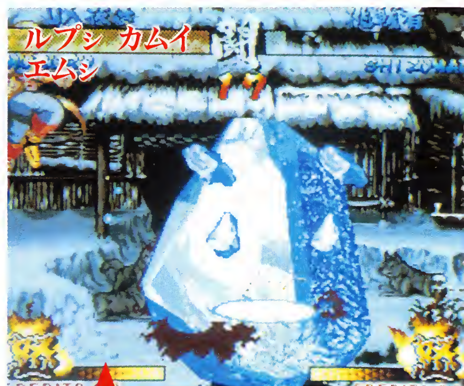
どこまで飛ぶのか把握していよう



2段ジャンプ的な効果アリ



確実にヒットさせたい所だが…

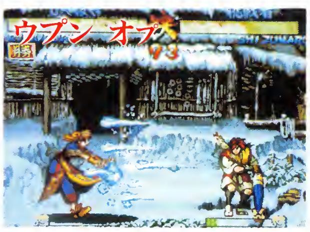


当たると相手を包み込む


氷塊を投げつけ…

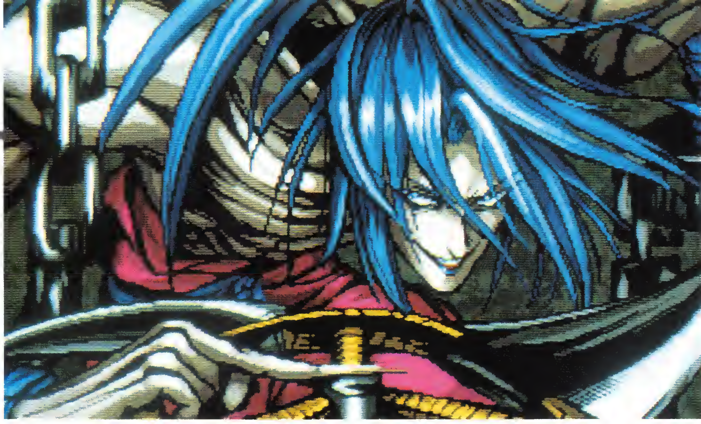


スキあらば狙おう



スキが小さいのが長所


上空高く飛び上がり



死の淵より蘇りし暗黒の復讐鬼



首斬り破沙羅

基本性能

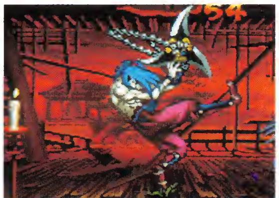
破沙羅の武器は少々変わっており、鎖のついた巨大なファンのような刃物。これを自由自在に操り攻撃する。鎖を伸ばして攻撃するのでリーチは長いが、その反面、空振りした時のスキが大きい。

必殺技では「影」を使った技が多い。姿を消したり、時には武器を消して別の場所に出したりと、かなりトリッキーなキャラクターだ。

通常技では、リーチの長い遠距離の立ち・しゃがみ中斬りが有効。蹴り技も結構強く、上段蹴りは空中ガードされてしまうものの非常に強力な対空技になる。牽制攻撃や足払いは他キャラよりもリーチが長く、使いやすい。

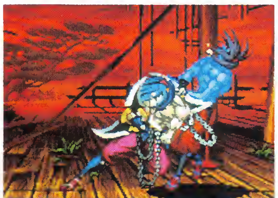
特殊技

●不意討ち



小ジャンプしてのかかと落としのような技

●防御崩し（相手を押す）



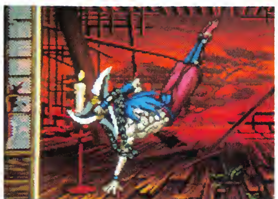
肩口からの体当たりで相手の防御を崩す

●防御崩し（相手を引っぱる）



相手を後ろ側に引き込んで肘撃ちをくらわす

●上段蹴り



斜め上に飛び上がりながらの蹴り。対空に使える

●下段狙い攻撃



かかと落とし。立ち、しゃがみガードともに可能

●牽制攻撃



残像が残るほどの素早い蹴り

●足払い



破沙羅の足払いは結構リーチが長い

●垂直ジャンプ蹴り



●斜めジャンプ蹴り



《愛する人への狂おしさから…》

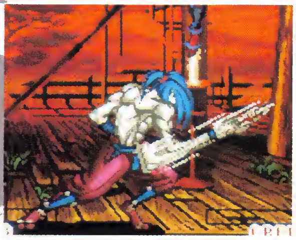
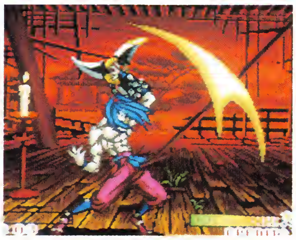
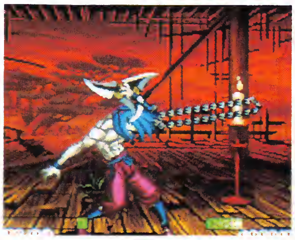
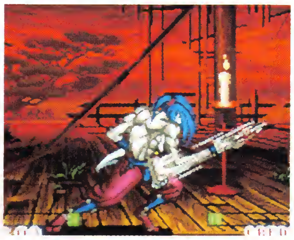
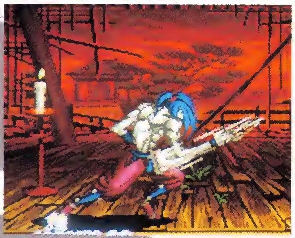
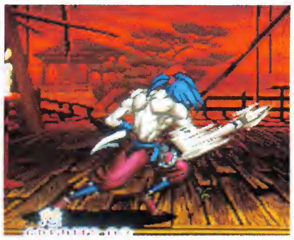
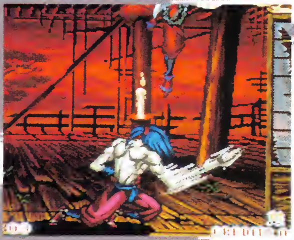
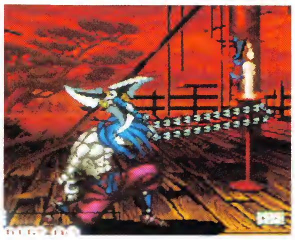
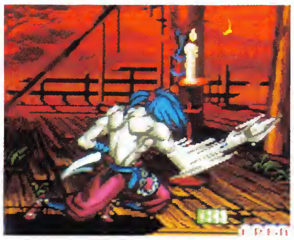
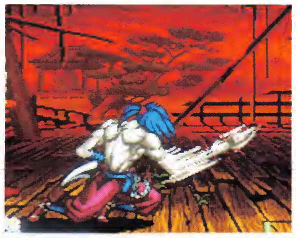
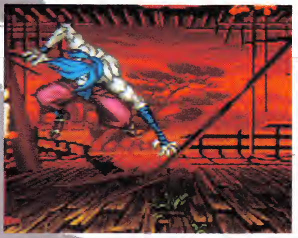
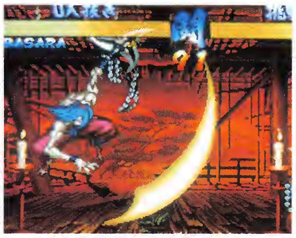
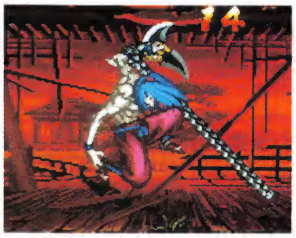
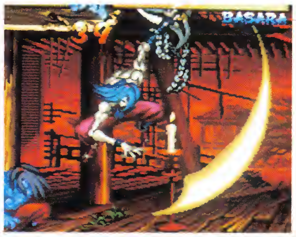
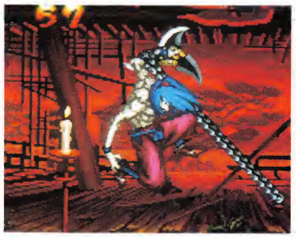
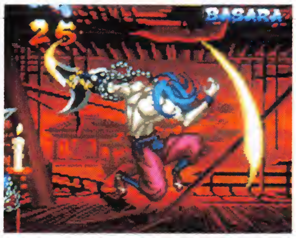
首斬り破沙羅

「鬼」が行った無差別な殺人行為において、最愛の恋人と自分自身を殺されている。恋人を殺された恨みから、死の淵から蘇り、「鬼」を殺すことだけが彼の目的である。

彼の行く手を阻めば、「鬼」を殺すことしか判断できない彼によって屍と化すであろう…

※コマンドはマイキャラが右向きの時のもの。解説にはテストバージョンを使用しており、変更の可能性があります。

首斬り破沙羅

	素手攻撃	強斬り	中斬り	弱斬り
立ち近距離				
立ち遠距離				
しゃがみ近距離				
しゃがみ遠距離				
垂直ジャンプ				
斜めジャンプ				

首斬り破沙羅【修羅】

必殺技特性

破沙羅の必殺技でもっとも重要と思われるのは影吸いだろう。無敵状態になったまま移動できるので、相手に画面端に追い詰められたときに逃げたり、後ろ側に出現して奇襲を仕掛けたり、と様々な用途が考えられる。

修羅のみが持つ影縫いは、見た目もおもしろいが、中間距離で使用すると有効。相手との距離によって弱・中・強を使い分ければ牽制技としてかなりの威力を発揮しそうだ。

同じく修羅のみが持つ鵺魂は、扱いにくいもののやはり牽制向けの技。

総じて、修羅は中間距離でうまく牽制しつつ相手を押さえ込むキャラといえるだろう。

必殺技

刺し足

ジャンプの下降中にのみ出せる技で、真下に足を伸ばし、その足に黄色い光をまとう。ヒットすると光がはじける。

相手に当たると跳ね上がるが、次の降下中にも再び技を出すことができるのでスキを見せることにはならない。

引き込み中にも出すことができるが特に意味はない。

友引

コマンド投げ。相手をつかんだ後に一緒に地下に引きずり込み、再び地上に放り出したあとに武器で一撃を加えるというもの。

間合いはあまり広くないのだが、後述の影吸いと組み合わせると非常に強力。他にも跳び蹴りからなど、狙うチャンスは比較的多い。

影縫い

地中に武器を埋め込む。すると、どういう仕掛けなのか、空中から武器が出現して相手を攻撃する。

弱・中・強で出現させる位置が異なり、強が最も遠くに出現する。

間合いを離して牽制として出したり、相手の起き上がりに重ねるのがよいだろう。

影吸い

自分の影の中にもぐり込む技。地中を自由に動き回ることができる。一定時間が経過すると地上に戻るが、移動中にボタンを押すと任意で地上に現れることができる。

潜る最中にはやられ判定が残っているので注意。出現時にはスキが全くないので近づいて友引を使うのが有効。

空刺し

ジャンプの頂点でのみ出せる技。空中から下に向かって武器を投げ付けて攻撃する。

しゃがみガード可能だが、ヒット・ガードにかかわらず後ろにジャンプするので反撃を受けづらい。弱・中・強で横へのリーチが変わり、強が最も長い。引き込み中にも出せるようだ。

地刺し

持っている武器を楕円を描くような軌道で飛ばして相手を攻撃する。

ブーメランのように戻ってくるが、戻ってくるまでは身動きが取れないので相手に読まれないようにしなければならない。

弱・中・強で飛距離を変えられ、強が最も長い。

鵺魂

手に黄色い光を発生させて、相手に向けて投げつける。飛距離が決まっており、技の効果が切れると光がヌエに変化して飛んでいく。

この技は出が遅く、弾のスピードも遅いが、他の必殺技と併用すると強力。先に鵺魂を出し、それから地刺しや影縫いを出すと連続技になる。

武器飛ばし技

影舞い・酬

一度バックジャンプしてから一気に間合いを詰めて体当たりし、ヒットすると姿を消して相手を殴りまくる乱舞系の技。ガードされると高く舞い上がるので大きなスキができる。一応間合いを詰める時は宙に浮いているので下段の攻撃をさけられるが、あまり狙いすぎると危険。

■必殺技	
刺し足	空中で　↓+D
友引［武］	←↙↓↘→+A
影縫い［武］	→↘↓↙←+斬る
影吸い	↓↙←+D
空刺し［武］	ジャンプ頂点で　↓↘→+斬る
地刺し［武］	↓↘→+斬る
鵺魂［武］	←↘↓↙+C
■武器飛ばし技	
影舞い・酬［武］	←↙↓↘→←+AB



跳ね上がった後再び技を出せる



影の中に引きずり込んだあと、放り出して追い討ちする



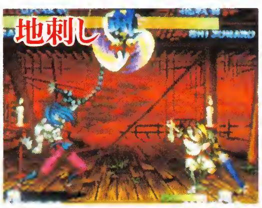
弱中強をうまく使い分けて狙っていこう



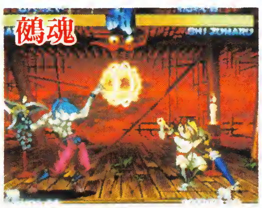
影に潜っている間はレバーで動き回れる



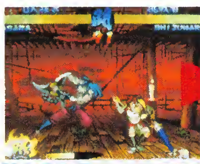
密着から引き込みをして強で出せば当てられる



スキが大きいので使いどころに注意



出は遅いがスキは小さい。他の技との併用が有効だ


バックステップしてから突進していき…


ヒットすると姿を消した状態で連続で攻撃…



姿を現して武器の一撃でフニッシュ

首斬り破沙羅【羅　刹】

必殺技特性

羅刹も基本的には修羅と同じく、刺し足での攻めなどをたまに混ぜつつ、影吸いからの奇襲攻撃を旨とするキャラだ。

羅刹は影吸いに似た影出という技も持っているので、使い分ければ相手を戸惑わせることができるだろう。影出の最も有効な使い方は相手の大技を先読みすることだ。

もう一つ、影騙しという分身技も持っている。これも相手を惑わすにはもってこいの技。連発して、分身を何体も出すことも可能。

こうして相手を撹乱してペースをつかみ、得意技である奇襲攻撃に転じればかなりの強さを発揮しそうだ。

必殺技

刺し足

修羅の同名の技と同じ。空中で真下に黄色い光をまとった蹴りを出す。ジャンプの下降中にのみ出せる技で、ヒットすると光が広がる。

相手に当たって跳ね上がった後の降下中にもジャンプ攻撃を出したり、もう一度刺し足を出せるのが強み。ジャンプも高いので決めやすい。

友引

修羅と同じく、コマンド投げ。相手をつかんで地中に引きずり込み、地上に放り投げる。そして、吹き飛んでいる相手を武器で斬る。

やはり影吸いで相手に近づいてから狙うのが有効。相手の後ろ側に回ってから決めるとなかなか回避されにくくて強力。

影出

影の中に溶け込み、コマンドを入力した時に相手がいた位置の下から出現。上昇しながら武器で切りつける。

影の中に消えている間は無敵なので、飛び道具や大技を先読みして出すのが有効。しかしスキは大きい。

性質上、ジャンプ攻撃や突進技に対しては無力。

影吸い

修羅の技と同じ。自分の影の中にもぐり込み、地中を自由に動き回る技。一定時間が過ぎるか、移動中にボタンを押すことで地上に現れる。

やはり注意点は、完全に地面にもぐるまでの間はやられ判定が残っているということ。相手と離れてからもぐるようにするとよい。

空刺し

ジャンプの頂点でのみ出せる、空中から下に向かって手に持っている武器で攻撃する技。

出したあと、大きく後ろにジャンプするので、反撃を受けづらいのが利点。引き込み中に出して当てるならば、密着から引き込みをして、リーチの長い強で出そう。

地刺し

これもまた修羅の同名の技と同じ。持っている武器をブーメランのように飛ばして相手を攻撃する。

武器が戻るまでは身動きが取れないのがつらい。そのため、相手に読まれないようにしなければならない。軌道も特殊でなかなか当てることができないところも難点。

影騙し

分身して相手を惑わす。A・Bボタンでは自分はその場に残り、分身が飛んでいく（Aは前、Bは垂直）。Cでは分身が前に歩いていく。Dでは分身がその場に残り、自分が垂直ジャンプする。

フェイントのための技だが、BとDを使い分ける以外はあまり意味がないだろう。

武器飛ばし技

影舞い・夢弾き

名前が修羅と異なるものの、性質自体は変わらない。一度大きくバックステップしたあとに、相手に向かって飛びかかり、ヒットすると相手を殴りまくる乱舞技。

修羅との違いは、姿を消さずに実体のまま相手を殴るということ。ガードされるとやはりスキが大きいようだ。



相手の頭上を狙って出していくといいだろう



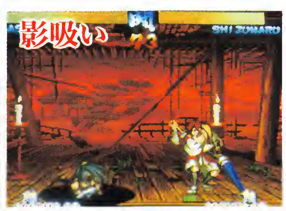
コマンド投げを決めるチャンスは結構ある



相手の大技を先読みして出せばかわしつつ攻撃できる


バックステップから猛スピードで突進し…


羅刹の場合は姿を現したまま連続攻撃を叩き込み…



出現する位置、タイミングをずらして相手を翻弄しよう



ジャンプ中に武器を斜め下に伸ばす



武器をブーメランのように飛ばして攻撃する

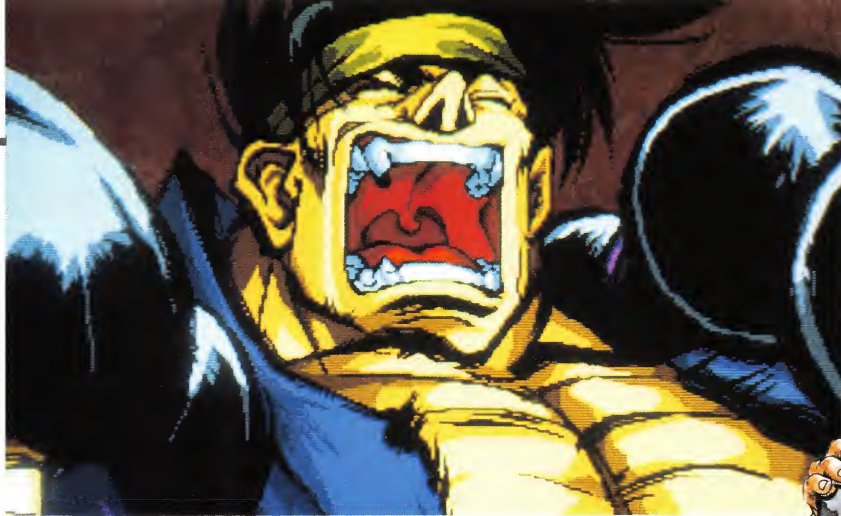


相手を吹き飛ばしてフィニッシュ！



連続で入力して分身を出しまくると結構楽しい

■必殺技	
刺し足	空中で　↓＋D
友引［武］	←↙↓↘→＋A
影出［武］	→↙↓↘＋斬る
影吸い	↓↙←＋D
空刺し［武］	ジャンプ頂点で　↓↘→＋斬る
地刺し［武］	↓↘→＋斬る
影騙し	→←→＋A～D
■武器飛ばし技	
影舞い・夢弾［武］	←↙↓↘→←＋BC





巨大な数珠と一撃必殺の破壊力で勝負

基本性能

骸羅はその巨体から想像できる通りのパワーキャラだ。全体的に動きが遅く、技のスキは大きいものの、一撃の破壊力は相当なものだ。必殺技も力まかせに相手をたたきのめす技が多くなっている。

骸羅の武器は巨大な数珠。かなり重そうなのだが骸羅は軽々と振り回して攻撃する。

通常技は、遠距離立ち中斬りのリーチが長く使いやすそうだ。また、近距離立ち中斬りは出が早くキャンセル可能なので、連続技にも使えるうえ、対空にもなる。遠めの対空なら遠距離立ち強斬りがいい。ジャンプ攻撃は斜めジャンプの強斬りが下に強く、蹴りが横に長くなっている。

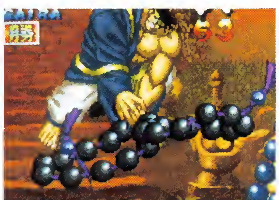
特殊技

●防御崩し（相手を押す）



コマンド投げの布石にいいかもしれない

●不意打ち



痛そうな不意打ちだ

●上段蹴り



力のこもった強烈な蹴り！

●防御崩し（相手を引っぱる）



骸羅らしい、豪快な防御崩し技だ

《天下一の暴れ坊主》

花諷院骸羅

和狆の孫。ある日和狆と大喧嘩をして寺を出たところ、「鬼」が人を斬るところを目撃してしまう。「鬼」の覇気と闘気に骸羅は脅えるが、後から怒りが込み上げ、「鬼」を倒すことを決意する。

●足払い



投げか、足払いか、相手には嫌な攻撃だろう

●牽制攻撃



牽制とはいえ、スキがありそうな技だ

●下段狙い攻撃



体が大きいだけに、なかなかリーチの長い攻撃だ

●垂直ジャンプ蹴り

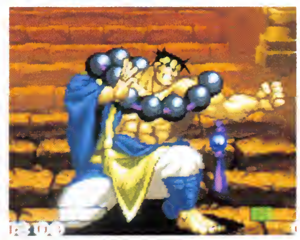
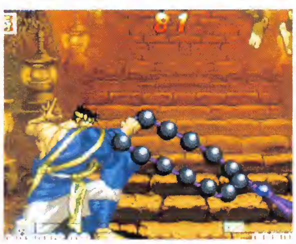
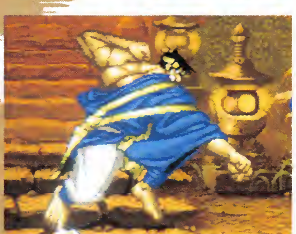
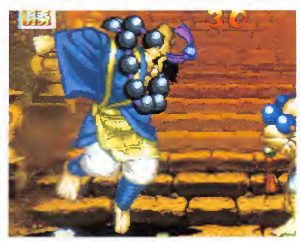


●斜めジャンプ蹴り



※コマンドはマイキャラが右向きの時のもの。解説にはテストバージョンを使用しており、変更の可能性があります。

花諷院骸羅

	素手攻撃	強斬り	中斬り	弱斬り
立ち近距離				
立ち遠距離				
しゃがみ近距離				
しゃがみ遠距離				
垂直ジャンプ				
斜めジャンプ				

花諷院骸羅
【修　羅】

必殺技特性

羅刹が円心殺　天（地）という投げ技を持っているのに対し、修羅は3種類のつかむぞ～という技を持っている。技の性質は違うが、どちらも非常に使える技だ。

つかむぞ～は、対空技に使える組み天井、しゃがみガード不能の石頭、立ちガード不能の尻めくりと、3種類すべて違った性質があり、うまく使い分けていくことによって非常に有効な攻撃となる。

また、ぶちのめし、かちあげ、みだれうちの3つも修羅のみの必殺技だが、どれも使用頻度は高くない。やはり円心殺とつかむぞ～の違いが修羅、羅刹の最大の違いといえるだろう。

必殺技

ぶちのめし

空中から赤く光った数珠を斜め下に叩きつけて攻撃する、ジャンプ中専用の技。

早めに出してしまっても着地まで攻撃が出続けているうえ、横へのリーチがあるので相手に当てやすい。ただ、ガードされると大きなスキができてしまうので、乱用は控えるようにしよう。

百貫落とし

これもジャンプ中の技で、斜め下に向けて膝蹴りを出す。ぶちのめし同様、どこで出しても着地まで出続ける。

やはりガードされるとスキが大きいのが欠点。ただ攻撃判定は非常に強く、大抵の対空技を潰すことができる。出が早いので空対空として使うのも面白いだろう。

喝！

技名通り目の前に喝の字を出して攻撃する。

画面中に喝の字は長く残るが、攻撃判定は出かかりのみ。出るのは早いがリーチが短く、スキが大きいので使い勝手はよくない。

ただ、喝の字は飛び道具を消すことが可能。飛び道具で押されたら使ってみるといい。

かちあげ

ショルダータックルで突進したあと、数珠アッパーで吹き飛ばす技。最大弱2回、中3回、強4回ヒットし、順に移動距離も長くなる。

攻撃判定が弱く返されやすいうえ、ガードされた時のスキも大きいので注意しよう。連続技に組み込んで使ってみるといいだろう。

みだれうち

前進しながら赤く光った数珠を左右に往復させて攻撃する技。最大4発ヒットし、4発目が当たると食らった相手を燃やしてしまう。

現段階では連続技に組み込むことができず、スキも大きいうえ、間合いが遠いと4発目が空振りしてしまう。使いどころに悩みそうな技だ。

地震丸

前方に小さくジャンプし、数珠を叩きつけて爆炎を走らせると共に地震を起こす。

地震は立ちガード不能で、相手が地面にいれば間合いに関係なく当たる。

地震は相手をよろけさせる効果があるらしく、間合いが近ければ、よろけた相手に爆炎がヒットする。

つかむぞ～組み天井

斜め上方向に手を構え、ジャンプしてきた相手をつかまえて地面に叩きつける。

地上にいる相手には当たらない完全に対空専用の技だ。技の出は結構早いので、跳び込みを見てからでも狙っていける。判定もなかなか強く、斜め下に極端に強い技でなければつかめる。

つかむぞ～石頭

少し前進しながら手を振りおろしてつかみかかり、ヒットすると相手をつかみあげて頭突きを3回決める。

しゃがみガード不能なのが最大の特徴。出るのは早くなく、ガードされるとスキができてしまうが、下段技と使い分ければ非常に有効な技だと思われる。

つかむぞ～尻めくり

つかむぞ～シリーズ最後のこの技は、足元を狙ってつかみかかり、うまく当たれば足をすくってひっくり返す技だ。

この技は立ちガード不能なので、つかむぞ～　石頭などのしゃがみガード不能技と使い分けると効果的。しかし、ガードされるとスキができてしまうので注意。

武器飛ばし技

拳舞

掌底で突っ込んでいき、ヒットすると掌底連発～数珠殴り連発の攻撃を加えたあと、数珠でのアッパーでフィニッシュする乱舞系の技。

技の出が早いので連続技に組み込むことができ、ダメージも非常に大きい。ガードされるとスキがあるようだが、それは仕方ないだろう。

■必殺技	
ぶちのめし［武］	空中で　↓+C
百貫落とし	空中で　↓+D
喝！	↓↙←+A
かちあげ［武］	→↓↘+斬る
みだれうち［武］	↓↘→+AB
地震丸［武］	↓↓+AB
つかむぞ～　組み天井	←↓↙+A
つかむぞ～　石頭	←↓↙+B
つかむぞ～　尻めくり	←↓↙+C
■武器飛ばし技	
拳舞［武］	↓↘→↓↘+AB



カまかせに、まさにぶちのめしといった感じだ



下方向に強いのだが、スキが大きいような…



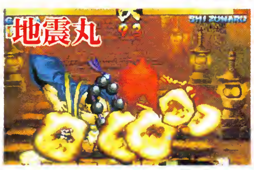
喝！の文字は、飛び道具を消せるらしい



力まかせの体当たり攻撃！　迫力満点

巨大な数珠を振り回す、危険な攻撃だ



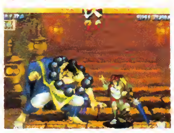


大地をゆるがす、パワフルな攻撃だ！



超反応で対空技に使えるのだろうか？

つかむぞ～
石頭


しゃがんだ相手をつかんでしまおう

こちらは立ちガードできないのだ


つかむぞ～
尻めくり

体当たり



張り手から



そして数珠アッパー！



花諷院骸羅【羅　刹】

必殺技特性

羅刹の最大の特徴は、ガード不能技である円心殺　～天（地）を持っていること。そのかわり修羅はつかむぞ～を持っているのだが、これはガードは可能。円心殺は対空に使える種類はないのだが、ガード不能なのでガードで固まっている相手を強引に投げ捨てることができ、現段階ではハメをおこなうことも可能になっているようだ。この技のおかげで接近戦で与えるプレッシャーは修羅より上。対空は通常技で補おう。

そのほかの必殺技に大差はない。数的には修羅の方が多いものの、どれも使用頻度が高くないものばかり。別になくても困ることはないのだ。

必殺技

百貫落とし

修羅と共通の技。ガードされるとスキだらけだが、斜め下への判定が激強く、通常技対空ならほとんどつぶすうえ、無敵対空技でもタイミングを誤るとこちらが勝つほど強い。多用はせず、相手が対空技を使ってくると読んだなら出していく、といった使い方が有効だろう。

喝!

これも修羅と共通で、喝で攻撃する技。

攻撃判定は出かかりにしかないのだが、画面に残っている喝の字は相手の飛び道具を消すことができる。ただ、ヒットしてもダメージが小さく、ガードされると反撃を受けるので、攻撃には使わない方がいいだろう。

ぶちころし

残像を残しながら弱は頭突き、中は掌底、強はタックルで攻撃し、ヒットすると相手を画面端に叩きつけ、跳ね返ってきたところを数珠アッパーで跳ね上げる荒技。

中と強は若干前に進むので連続技用に、弱はリーチはないが攻撃判定が上に出るので早めに出せば対空技になる。

地震丸

修羅とまったく同じ技。ジャンプするがしゃがみガード不能ではなく、反対に地震の部分は立ちガード不能になっている。この地震は離れて立ちガードしている相手をよろめかすことができ、なおかつこちら側に引きずるので、爆炎の近くにいた場合は燃やすことができる。

円心殺　～天

前方ジャンプから地上の相手に向かって数珠を当てたあとに、ジャイアントスイングをかける。ガード不能で、数珠に触れた相手を問答無用で投げ捨てることが可能。

スピードはそれほど速くないのだが、通常の跳び込みに混ぜて使うなどの工夫をして使えば非常に有効だろう。

円心殺　～地

こちらはジャンプせず、地上でいきなり数珠を当て、ジャイアントスイングをかける。出るが非常に早いガード不能の打撃技で、ガードしている相手を投げ捨てられるほか、連続技に組み込むことも可能。非常に使える技だ。現段階ではこの技を使った回避不可能なハメをおこなえる。

武器飛ばし技

拳舞

修羅と同じ武器飛ばし技。掌底で突っ込んでいき、ヒットすると連続攻撃をたたき込んで数珠アッパーでフィニッシュする乱舞技。

■必殺技	
百貫落とし	空中で　↓+D
喝!	↓↙←+A
ぶちころし［武］	↓↘→+斬る
地震丸［武］	↓↓+AB
円心殺　～天［武］	↓↙←→+AB
円心殺　～地［武］	↓↙←→+CD
■武器飛ばし技	
拳舞［武］	↓↘→↓↘+AB



修羅の同名技と同じだ



これまた修羅の技と同じ





張り手からのラッシュ!



決めるには連続技に組み込むのが確実だが、上にも攻撃判定があるので対空技に使う手もある。判定は強くないが、一発逆転狙いにはいいだろう。



力にものをいわせる荒技



地震で相手をよろめかせろ

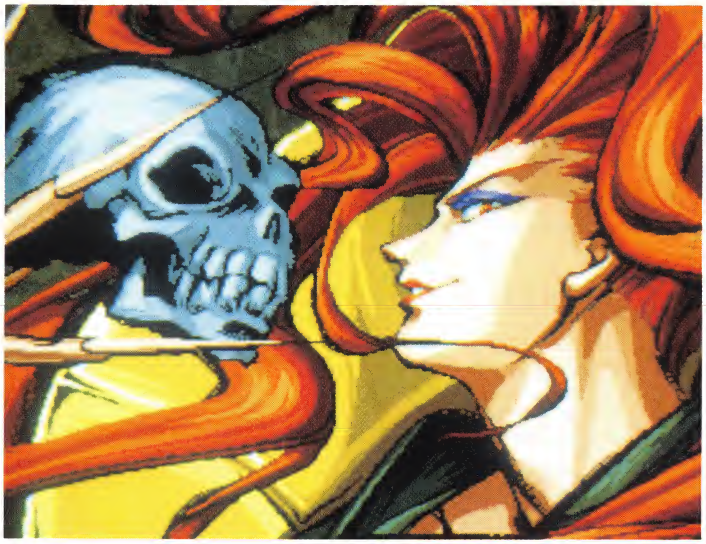


飛びかかってからの投げ

これまた数珠アッパーでフィニッシュ!!



強力な打撃投げだ!



再びよみがえる魔性の魂



天草四郎時貞

基本性能

第1作目のボスキャラ、天草は特殊な性質の必殺技を数多く持っているのだが、使いこなすのは全般的に難しい。
ただ、武器の宝玉を使った通常技はなかなか強い。宝玉にはやられ判定がないので、攻撃を仕掛けた所を逆に攻撃されることがないのだ。リーチも長く、相手を近づけない闘いができそうである。
そんな中でも特に、遠距離立ち中斬りが強い。相手の足元を狙うため立ちガード不能だし、リーチも長い。遠距離立ち、しゃがみ強斬りもリーチが長く、ダメージも大きい。これらの技を牽制に使おう。対空技は遠距離しゃがみ中斬り、近距離立ち中、強斬り。

特殊技

●不意打ち



小ジャンプからの宝玉攻撃

●防御崩し(相手を押す)



レバー前の防御崩しは手つきが怪しい

●防御崩し(相手を引っぱる)



宝玉を持っているので片手で引っ張る

●上段蹴り



上段蹴りは小ジャンプしての膝蹴り

●足払い



スライディングだが滑る距離は長くない

●牽制攻撃

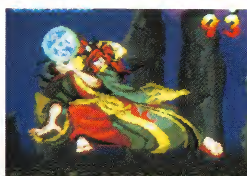


牽制攻撃は結構リーチが長そう

●下段狙い攻撃



立ち状態からのローキック



●垂直ジャンプ蹴り

●斜めジャンプ蹴り



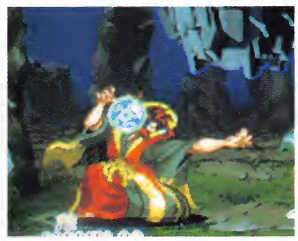
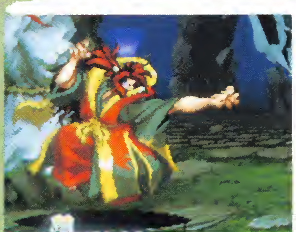
《神魔の堕とし児》

天草四郎時貞

自ら聖なる肉体へと高めるために、"魂の解放"と称し、下卑た人間を殺している。「鬼」の無限の力に目をつけた天草はその力を入れるが為、「鬼」を殺しに行く。

※コマンドはマイキャラが右向きの時のもの。解説にはテストバージョンを使用しており、変更の可能性があります。

天草四郎時貞

	素手攻撃	強斬り	中斬り	弱斬り
立ち近距離				
立ち遠距離				
しゃがみ近距離				
しゃがみ遠距離				
垂直ジャンプ				
斜めジャンプ				

天草四郎時貞【修羅】

必殺技特性

天草の必殺技で使用頻度の高いものは逢魔刻であろう。これで素早く移動して相手を撹乱していくのだ。

修羅は死霊刃という比較的扱いやすい飛び道具を持っているので、遠距離で牽制してから攻め込むことができる。羅刹は遠距離戦がイマイチなだけに、遠距離戦は修羅のほうが少々得意といえる。

中間距離では通常技の攻めに瘴氣断や、天照封凰拏などの必殺技を混ぜていきたいが、これらの技は使い勝手があまりよくないので、やはりどちらかというと通常技主体の闘い方になると思われる。

汝、暗転入滅せよもスキが大きく扱いづらい。

必殺技

逢魔刻(前)

残像を残しながらの高速移動。第1作のCPU天草も使ったおなじみの技だ。入力直後から食らい判定がなくなる。出現時にはわずかながらスキがあるようだ。移動距離が固定されているのが残念だが、かなり素早いので奇襲に使ったり、飛び道具を回避しつつ接近したりできる。

逢魔刻(後)

こちらは後ろに移動する逢魔刻。

前と同じく入力直後から無敵になり、停止時にわずかながらスキがある。

天草は基本的に、自分から接近戦を仕掛けるキャラクターではないので、この技を使って相手との間合いを離すことも必要だと思われる。

死霊刃

炎に包まれた骸骨（死霊?）のような弾を前方に飛ばす飛び道具。射程距離に制限はない。ヒットするとダウンを奪うことができる。

出るまでの早さ、スキなどは他のキャラクターの飛び道具と比べても普通。やはり、遠めからの牽制に使うのがいい。

汝、暗転入滅せよ

コマンドを入力すると、上空に炎の弾になって滞空する。この状態の時にも攻撃判定がある。斬るボタンを押すか、一定時間が経過すると相手に向かって突進する。しゃがみガード不能だが、ガードされるとスキが大きく反撃を受けるようだ。蹴りボタンで技を中止できる。

戒烈掌

入力すると3回ビンタを出す。このうちの1回でもヒットすると、無数のビンタを叩き込んだ後に振り上げビンタでフィニッシュ。

最初のビンタのリーチ・判定の強さは共に弱く、ガードされると反撃を受ける。

ちょっと使い道の難しい技だ。

天照封凰拏

手に持った宝玉を前方に一定距離飛ばす。ヒットすると上空から光が降ってきて相手を持ち上げて連れ去る。しばらくすると消えていった相手が落ちてくる。

しゃがまれると当たらないし、射程も限られているので使いづらい。飛距離は弱が短く、強が長い。

瘴氣断

光をまとった宝玉を、自分を中心にして高速で回転させる。天草本人も回転する。

横へのリーチが短く、対空技になるわけでもなく、ダメージもないのだが、この技はヒットすると相手を気絶させることができる。

しかし、狙ってヒットさせるのは難しそうだ。

武器飛ばし技

凶冥十殺陣

稲妻のようなオーラを腕にまとい、宝玉で相手を殴る。ヒットすると、魔法陣が相手の上下に現れ、それをつなぐ格子状の檻に相手を閉じ込める。そこに助走をつけて突進して宝玉で攻撃する。

横への判定は強いものの、リーチはあまり長くなく、スキも大きい。使いにくい技だ。

■必殺技	
逢魔刻（前）［武］	←↙↓↘→+D
逢魔刻（後）［武］	→↘↓↙←+D
死霊刃［武］	↓↘→+斬る
汝、暗転入滅せよ［武］	(上昇)→←↙↓↘→+C 斬る(攻撃)　蹴る(中止)
戒烈掌	→↘↓+C
天照封凰拏［武］	←→←→+斬る
瘴氣断［武］	←↙←+A
■武器飛ばし技	
凶冥十殺陣［武］	←→↓↘+BC



滞空中に攻撃判定あり



性能は普通。牽制に使おう



ラッシュをかけられた時の脱出に使える



移動中は食らい判定がない

天照封凰拏

いまいち使い勝手はよくない





ぐるぐる回る。食らった相手は気絶



1作目のビンタとはずいぶん違う感じの技だ


稲妻をまとった宝玉攻撃がヒットすると相手を魔法陣の檻に閉じこめ…

凶冥十殺陣

一度離れてからダッシュして宝玉で突進攻撃を見舞う



天草四郎時貞【羅　刹】

必殺技特性

羅刹の固有必殺技は冥府魔障弾、降魔招来破の2つ。これらはどちらもそれほど使用頻度の高くない技だ。

冥府魔障弾は飛び道具なのだが、出るまでが遅いうえにスキが大きい。逢魔刻で間合いを離してから使うようにするとよい。毎回この技を撃つと相手にバレるので、逢魔刻のあとに相手の様子を見る、という選択肢も用意しよう。

降魔招来破も飛び道具の一種だが、立ちガードでも防がれてしまう残念な技。中間距離でたまに使ってみる程度だろう。

相手を気絶させる瘴氣断も使いたいが、狙って当てることは難しい。

必殺技

逢魔刻(前)

線画状の残像を残しながら、前方に高速移動する。入力直後から食らい判定がなくなるので使いやすいが、出現時にはわずかながらスキがある。しかし素早い技なので、そこを狙われることはないだろう。対空技(?)として使い、相手のジャンプ攻撃を回避するのもいいだろう。

逢魔刻(後)

後に移動する逢魔刻。逢魔刻(前)と同じく、入力直後から無敵になるが、停止時にわずかながらスキがある。修羅の技と何ら変わりはない。

回避以外の使用法はないが、この技で相手との間合いを一旦離すことも必要になるだろう。

冥府魔障弾

黒い弾を相手に向かって放つ飛び道具。出るまでが遅いうえに硬直も長いので非常に使いにくいといえる。修羅の死霊刃に比べると少々見劣りしてしまう感が否めない技だ。

使うならば、逢魔刻で間合いを離してから出すのがいいだろう。

汝、暗転入滅せよ

コマンドを入力すると空中に跳び上がり、丸い炎の玉になる。斬るボタンを押すか、一定時間が経過すると炎の玉の状態で相手に向かって突進する。しゃがみガード不能だが、ガードされるとスキが大きく反撃を受ける。蹴りボタンで技を中止して着地できるが、この間もスキがある。

戒烈掌

天草といえばビンタ。まずビンタを3回出し、これがヒットすると、高速で何度もビンタを叩き込み、最後に強烈なビンタで締める。

肝心の性能の方だが、あまり使い勝手はよくない。連続技にも組み込めず、ガードされると反撃を受けてしまうのだ。判定も強くないようだ。

降魔招来破

自分の足元から魔法陣の円が前に進んでいく。相手が上に乗っかるとその体を魔法陣の中に吸い込んでしまい、体力を奪う。

見た目は投げ技に見えるが、打撃技として扱われている。しかし、イマイチ使いづらい。立ちガードされてしまうし、進むスピードも遅い。

瘴氣断

持っている宝玉と一緒に高速で回転して、宝玉で攻撃する技。

この技自体のダメージはない。しかし、ヒットすると相手を気絶させることができる。横へのリーチが短く、判定も強いわけではないようなので狙ってヒットさせることは難しそうだ。

武器飛ばし技

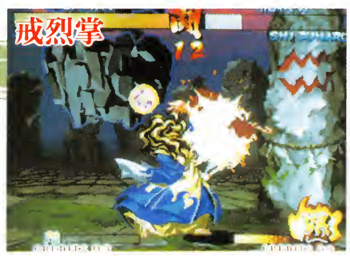
凶冥十殺陣

稲妻のような気を腕にまとい、宝玉で相手を殴りつける。これがヒットすると、上下に現れた魔法陣の間に相手を閉じ込め、動けなくなった相手に突進して宝玉で殴って攻撃する。

横への判定は強いのだが、連続技に組み込めないのは痛い。対空技にもできない。



前作でミヅキが使っていた技に似ている



リーチが短くヒットさせるのは難しい



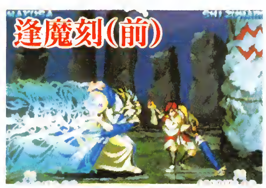
当りにくいが食らった相手は気絶する



空中から炎の玉となって体当たりする



飛び道具だが性能はあまりよくない





残像を残してのワープ　回避、脱出用に

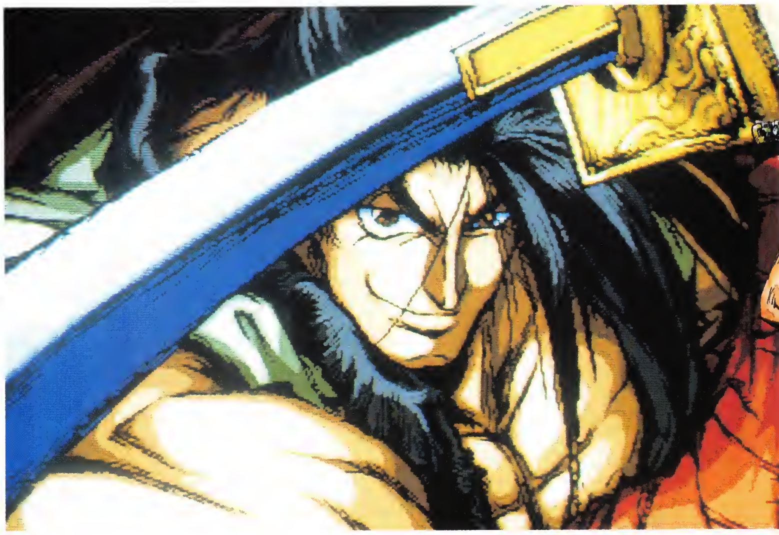
間合いを離して助走をしてからの宝玉攻撃をくらわす


稲妻宝玉攻撃が当ると…


魔法陣で作った檻に閉じこめ…



■必殺技	
逢魔刻（前）［武］	←↙↓↘→+D
逢魔刻（後）［武］	→↘↓↙←+D
冥府魔障弾［武］	↓↘→+斬る
汝、暗転入滅せよ［武］	(上昇)→←↙↓↘→+C 斬る(攻撃)　蹴る(中止)
戒烈掌	→↘↓+C
降魔招来破［武］	←→←→+斬る
瘴氣断［武］	←↙←+A
■武器飛ばし技	
凶冥十殺陣［武］	←→↓↘+BC





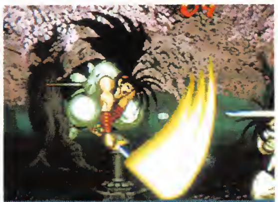
剣の道を歩むさすらいの剣豪

特殊技



●防御崩し（相手を押す）

追い討ちを考えると、相手にしてみれば怖い攻撃だ



●不意打ち

上段からバッサリと斬りおろす豪快な技



●上段蹴り

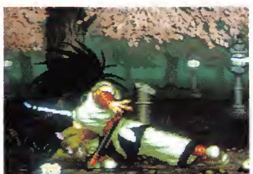
前作の遠距離立ち強蹴りのグラフィック。対空？



●防御崩し（相手を引っぱる）

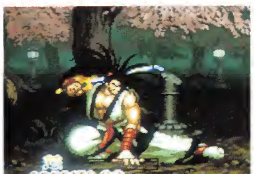
覇王丸から見れば、大ダメージのチャンスなのだ

●足払い



通常技で転ばせることができるので良好

●牽制攻撃



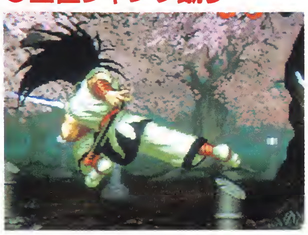
前作までのしゃがみ蹴りと思えば話しが早い

●下段狙い攻撃



相手の足元を狙った、前蹴りのような攻撃

●垂直ジャンプ蹴り





●斜めジャンプ蹴り

《剛に生きる風来坊》

覇王丸

とにかく、自身の剣技を磨きたいと思い、西に東に旅を続けていた。

ある日、「鬼」に襲われた村の生き残りの子供と出会ったことで、覇王丸は鬼を退治しに行くことを約束する。

その子供こそ、「鬼」の殺戮を留めた赤子の成長した姿であり、鬼の実子でもあった…

基本性能

覇王丸の代名詞ともいうべき、遠距離立ち強斬りは今回も健在。この技を中心に、強力な一発を狙うという闘い方は変化していないようだ。

あまり動作スピードは速くない覇王丸だが、攻めるには中斬りの攻撃が比較的扱いやすい。このあたりも前作から変わっておらず、主に遠距離立ち中斬りや、モーションが変化したしゃがみ中斬りを使って中間距離から攻めていくのが常套手段だ。この2つの技はキャンセルもかかる。

跳び蹴りも相変わらず強力で、ガンガン攻め込むことができる。ただ、強斬り全般にキャンセルがかからなくなったようなので要注意。

※コマンドはマイキャラが右向きの時のもの。解説にはテストバージョンを使用しており、変更の可能性があります。

覇王丸

	素手攻撃	強斬り	中斬り	弱斬り



立ち近距離
立ち遠距離
しゃがみ近距離
しゃがみ遠距離
垂直ジャンプ
斜めジャンプ

覇王丸【修羅】

必殺技特性

空中から出すことのできる必殺技が充実しているのが覇王丸　修羅の特徴。

奥義　烈震斬、奥義　飛翔烈震斬といった奇襲攻撃に向いている必殺技があるので、中・近距離からのラッシュ攻撃が強力になりそうだ。

奥義　弧月斬に完全な無敵時間がついたので対空技が強力になったが、奥義　旋風裂斬のスキが大きいので、跳ばせて落とすといった戦法は不可能だろう。地上戦でプレッシャーを与えていき、たまらず跳び込んできた相手を落とすといった戦い方がいいだろう。

奥義　飛翔旋風裂斬という強力な必殺技を持ったので、遠距離戦も強力になりそうだ。

必殺技

斬鋼閃

大きく振りかぶった後に、イナズマのような剣気をはなちながら相手を力一杯斬りつける技。

斬るときに大きく前に踏み込むので、リーチはかなり長い。威力も高いようだ。

しかしその反面、出るのは遅く、またスキも非常に大きい。

奥義 旋風裂斬

おなじみの飛び道具。刀から発生させた竜巻を前方に飛ばす。ヒットした相手は竜巻に舞い上げられる。

前作までよりも竜巻が小さくなり、跳び越えられやすくなったうえに今回は射程が設定された。弱は短く、強は長い。強でもズームアップ時の画面端から端までは届かない。

奥義 弧月斬

刀を回転させて相手を斬りつけ、その後に上に跳びあがる。弱は1、中は2、強は4回ヒットする。

今回はついに無敵時間が設定されたようだ。そのため、対空技・カウンター技としての使用が可能になったのが、ウレシイ変更点といえる。横方向へのリーチはイマイチ。

奥義 疾風弧月斬

踏み込み中に出せる技で、前方にスライドする弧月斬という表現がピッタリの技。

この技は1ヒットしかしないが、ダウンを奪うことができるし、ダメージ量もなかなか。弧月斬と同じく無敵時間があるし、前に伸びるので奇襲攻撃に最適。少々出しにくい技なので注意。

奥義 烈震斬

前方宙返りから相手に向かって刀を斬りおろす。移動距離は弱が短く、強が長い。

しゃがみガード不能でダウン技。また、浮いているので下段の技をかわして攻撃することができる。プラズマブレードなども跳び越えられるようだ。しかし、ガードされるとスキができて反撃を受ける。

奥義 飛翔旋風裂斬

いわば、空中で出す旋風裂斬。弱は前方斜め下約45度に、中は斜めに浅い角度で、強はほぼ真横に飛ばす。

なかなかかわしにくい技なので牽制に最適。相手との位置関係によって撃つ角度を使い分ければ強力。出るのもなかなか早い。引き込み中にも出すことができる。

奥義 飛翔烈震斬

奥義　烈震斬の空中版というべき技。ジャンプからそのまま下に斬りおろす。しゃがみガード不能。判定はあまり強くないようだ。

ジャンプ上昇中に出すことはできないが、一度出してしまうと着地まで出っぱなしになる。この技も引き込み中に出せる。

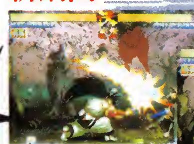
武器飛ばし技

秘奥義 天覇封神斬

弧月斬のようなモーションで刀を回転させて斬りつけながら相手に向かって突進していき、4回転した後に上昇する。すべて入ると合計8回ヒットする。

前作ほど多くヒットしなくなったかわりに、出かかりに無敵時間がある。しかし前作ほどは長くないようだ。

斬鋼閃



前作の方が強いようだ

強力な一撃だ!!



奥義 旋風裂斬



対空として重宝する



この技と投げの2択か?

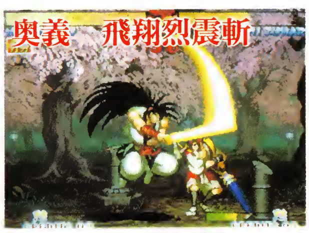


奇襲用の技か?



起き上がりに重ねてもよし

■必殺技	
斬鋼閃[武]	→↘↓↙←+C
奥義　旋風裂斬[武]	↓↘→+斬る
奥義　弧月斬[武]	→↙↓↘+斬る
奥義　疾風弧月斬[武]	踏み込み中→↙↓↘+斬る
奥義　烈震斬[武]	←↓↙+斬る
奥義　飛翔旋風裂斬[武]	空中で↓↘→+斬る
奥義　飛翔烈震斬[武]	空中で↓↙←+C
■武器飛ばし技	
秘奥義　天覇封神斬[武]	→↓↘→↓↘+AB



引き込み中が良好か?

お馴染みのモーションから





さらにグルグル回転しまくって

残像を残しつつフィニッシュ!!



覇王丸【羅 刹】

必殺技特性

空中戦が得意な修羅に対して、羅刹は地上戦に適した必殺技を多く持っている。

まずは牙突と飛燕。これはお手軽な連続技として使用できる。強斬りにキャンセルがかけられないため、強斬りからの連続技になるこの技は重宝することになるだろう。接近戦にうまく組み込んでいきたい技だ。

奥義 旋風裂斬・刹も、ヒットすると追い討ちができるというおいしい技。うまく使いこなしたい。

新技の旋風波もかなり強そうな技だ。攻撃判定が出ている時間が長いので、中間距離での地上戦で牽制気味に使うと役に立つ。

必殺技

牙突

近距離立ち強斬りがヒットしたあとにタイミングよくCボタンを押すことで、遠距離立ち中斬りのような技で追加攻撃をする技。

ボタン連打では少々出しづらいので、立ち強斬りが相手に当たったのを確認してから、タイミングよく目押しするといいだろう。

飛燕

牙突と同じく、通常技からの追加攻撃を行う技。こちらはしゃがみ強斬りのあとに遠距離立ち強斬りで相手に斬りつける。ボタンはやはり目押しが確実。

ただ、覇王丸はしゃがみ強斬りの出るスピードが遅いので、あまり使う機会はないだろう。

奥義旋風裂斬・刹(せつ)

見た目は修羅の奥義 旋風裂斬と特に変わらない。しかし、こちらはダメージが小さいかわりに、ヒットして舞い上がった相手に追い討ちを決めることができるのだ。強の方が高く舞い上げるので追い討ちしやすい。そのほかの性質は同じで、射程距離の長さも変わらない。

奥義弧月斬

修羅の同名の技と同じ。刀を下から上に回転させて相手を斬り、上昇。ヒット回数も変わらず、弱は1、中は2、強は4回。

無敵時間を利用して対空技・カウンター技として使用するのがよい。横へのリーチが短いため、連続技としてつなぐことは難しいだろう。

奥義疾風弧月斬

これも修羅の技と同じく、踏み込み中に出す弧月斬。ヒットすると残像を出す(これは奥義 弧月斬も同じ)。

無敵時間があるので、踏み込みからのダッシュ攻撃や投げといった攻めの中に織り混ぜ、反撃しようとした相手に逆にカウンター、というのもいいかもしれない。

剛破

前にダッシュしていき、背中から体当たりを仕掛ける。

移動距離は短く、中間距離から使ってもあまり効果がない。しかし判定は比較的強いようなので、相手の技に一方的に打ち勝つこともある。

キャンセルから出して連続技に組み込むのが最もいいといえるだろう。

旋風波

刀を下から振りあげて、前方に衝撃波を発生させて相手を攻撃する。

リーチはなかなか長く、出るスピードもなかなか早いので、中間距離でとりあえず出しておく、といった使い方が可能。しかし、上方向への攻撃判定はないので跳び込まれるとピンチ。

凪刃(なぎやいば)

コマンドを入力すると肩の高さに刀を構える。そして、相手の食らい判定が刀に触れると技が発動し、刀を下から上に振り上げて相手を斬りつける。近距離で決まれば2回ヒットする。

相手の食らい判定が前方に出る技に対して、当て身投げふうに使うことができる。

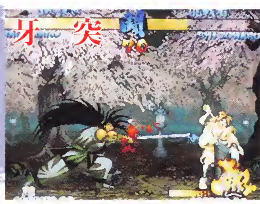
武器飛ばし技

必奥義天覇断空烈斬

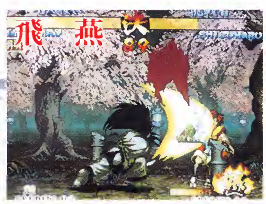
入力が完成すると刀を2回振り上げる。このどちらかがヒットすれば技が発動し、竜巻を発生させて相手を舞い上げたあとに、それをジャンプで追いかけ、今度は斬りおろして地面に叩きつける。

判定はあまり強くないようで、無敵時間もなさそうだ。連続技に組み込んで使おう。

■必殺技	
牙突[武]	強斬りヒット後 C
飛燕[武]	しゃがみ強斬りヒット後 C
奥義 旋風裂斬・刹[武]	↓↘→+斬る
奥義 孤月斬 [武]	→↙↓↘+斬る
奥義 疾風孤月斬[武]	踏み込み中→↙↓↘+斬る
剛破	→↓↘+D
旋風波[武]	↓↘→+D
凪刃(なぎやいば)[武]	↓↙←→+C
■武器飛ばし技	
秘奥義 天覇断空烈斬[武]	→←↙↓↘→+CD



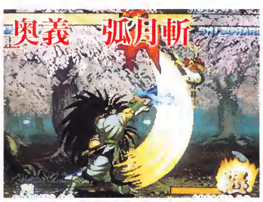
斬り〜突きのコンビネーション



連打では出にくいようだ



どちらがオトクか?



空中で複数ヒットも可能

無敵時間を活用せよ


奥義 疾風弧月斬



判定は強いのだ



バビーン!! 一刀両断!

竜巻に当たった相手は



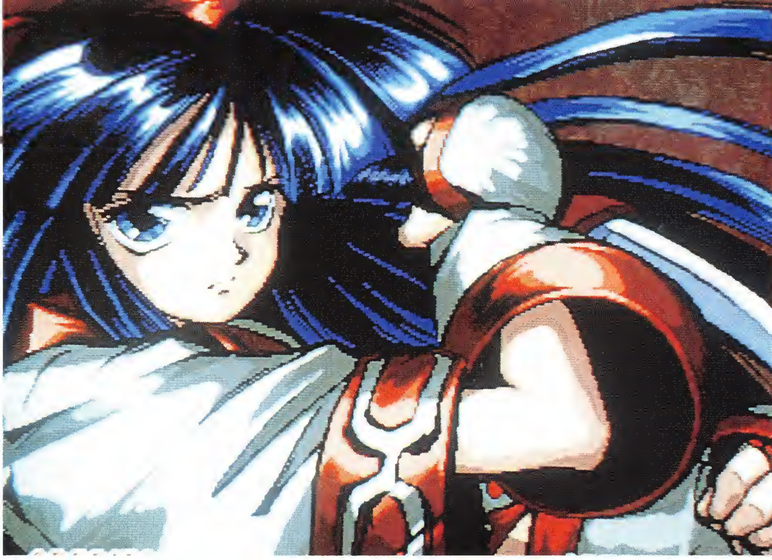

上空に舞い上がり

凪刃(なぎやいば)
一種の当て身か?




跳ばれると危険

旋風波



ナコルル



自然と語る巫女 ナコルル

基本性能

前作までは斬り攻撃のリーチが非常に短かったが、今回はかなり長くなっている。

その中でも、遠距離立ち弱斬り・中斬りがとても長い。中斬りはキャンセルをかけて攻めるといいだろう。

しゃがみ強斬りは前作から変更になり、前転しながらの斬り攻撃ではなく、上に斬り上げる技になった。早めに出しておくことで対空技になりそうだが、あまり強くなくイマイチ信用できない。

レバー↙＋Dの足払いは前作のしゃがみ強蹴り。スキが少なくなったようだ。

ナコルルの最大の武器の素早い動きは健在。動物をうまく使うとおもしろそうだ。

特殊技

●防御崩し（相手を押す）



相手を突き飛ばすようなナコルルの防御崩し

●不意打ち



不意打ちは前作のジャンプ強斬りのような攻撃

●上段蹴り



斜めに回し蹴りを繰り出す

●防御崩し（相手を引っぱる）



足の速さを活かして決めていきたい

《森羅万象を愛する娘》

ナコルル

大気はいつものように穏やかに、そして優しくナコルルを包んでいたが、巫女として成長を遂げているナコルルには僅かな空気の乱れに気がついた。自然の調和を乱す存在がいる。「鬼」の異質な闘気や精神を救う為にナコルルは宝刀チチウシの守護鳥ママハハと彼女を護る狼シクルゥと旅立つ。

●足払い



前作の強足払いのスキが小さいヴァージョン

●牽制攻撃



接近戦でチクチクと攻めたてるのも手だ

●下段狙い攻撃

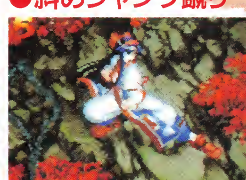


以外とスキが小さく、リーチもそこそこある

●垂直ジャンプ蹴り

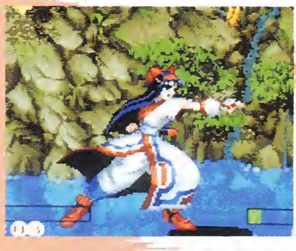
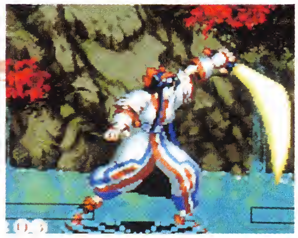
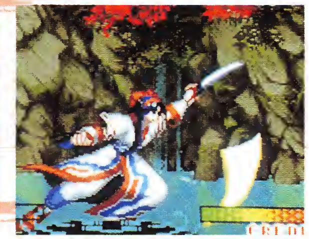
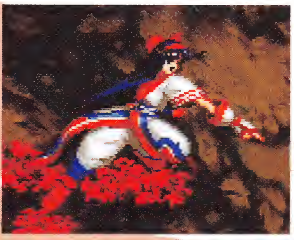


●斜めジャンプ蹴り



※コマンドはマイキャラが右向きの時のもの。解説にはテストバージョンを使用しており、変更の可能性があります。

ナコルル

	素手攻撃	強斬り	中斬り	弱斬り
立ち近距離				
立ち遠距離				
しゃがみ近距離				
しゃがみ遠距離				
垂直ジャンプ				
斜めジャンプ				

ナコルル【修羅】

必殺技特性

修羅のナコルルは鷹を引き連れて闘う。鷹につかまっての必殺技はカムイ　ムツベしかないので、つかまってからバリエーション豊かに攻めることは難しい。

しかし、通常状態で鷹を使って攻撃する技が豊富にそろっている。これらの技はいずれもヒット後に追い討ちをして大ダメージを与えることができるのが強み。牽制を兼ねて使っていける。スキも小さく、出したあと、追い掛けるように相手に接近していけるので、そこからの攻めが強力になりそうだ。

ダッシュからレラ　オ　チキリにいくかアンヌ　ムツベにいくか、の攻めも良好。

必殺技

レラ　オ　チキリ

いわゆるコマンド投げ。相手につかみかかったあとに相手の体を駆け上がり、次に浮いた相手の体を蹴って地面に叩きつけ、最後に踏みつける。

間合いはなかなか広いが、空振りには注意。

アンヌ　ムツベ

地面をはう突進技。グラフィックが大幅に変更された。移動距離がとても長くなったが、その反面ガードされると必ず反撃されてしまうようだ。

判定はあまり強くないが、スピードは速いので奇襲に。

レラ　ムツベ

上昇していく突進技。弱は1ヒットだが、中・強は4ヒットする。ガードされても遠くまで飛んでいくので、逆に反撃を受けにくいようだ。連続技にすると強いが、すべてヒットさせるのは難しい。

カムイ　リムセ

マントを前に振りかざして相手を攻撃する技。弱は1回、中は2回、強は3回ヒットとなっている。

前作同様、飛び道具を跳ね返すことができる。判定もなかなか強い。

鷹に掴まる

コマンドを入力すると鷹の足に掴まる。このあとはレバーで上下左右に移動できる。さらに、分離、鷹掴まり攻撃、必殺技各種を繰り出す事ができる。一定時間が経過すると自動的に離れる。

分離

鷹から任意で離れることができる。レバー方向で、前方、真下、後方の3方向に跳ぶ方向を指定できる。

着地したときに若干スキがあるので、相手キャラから離れるように降りるのが基本。

鷹掴まり攻撃

鷹に掴まったまま相手を刀で攻撃する。Aボタンまたは Bボタンで真横に、Cボタンで下に攻撃をする。対空技で落としにきた相手を逆に迎撃できる。また、地上の相手はしゃがみガードができない。

カムイ　ムツベ

鷹から斜め前方に高速で突進する。グラフィックが変更になり、また最大で3回ヒットするようになった。しゃがみガード不能。ガードされると何度もけずる。スキはあるがかなり小さいようだ。

レラシゥ

鷹が斜め下に向けて竜巻を放つ。跳び込みを防止するための牽制として使える。スキが小さいので追いかけて攻めることもできる。

ヒットして舞い上がった相手に追い討ち可能。

シチカプ　エトゥ

鷹が前方斜め下に突進し、相手をついばむ。ヒットすると相手をよろけさせ、無防備な状態にする。

この無防備状態に一方的に攻撃できる。ジャンプ攻撃も可能。

シチカプ　アム

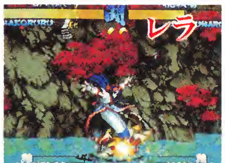
突進していった鷹が相手を掴んで上空まで持ち上げ、放して落とす。ガードされると何も起こらない。

例によって、落ちてくる相手に追い討ちを決めることができる。

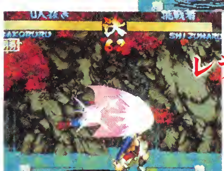
武器飛ばし技

エレルシ　カムイ　リムセ

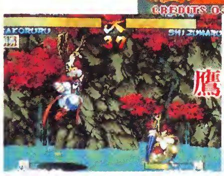
超高速カムイ　ムツベからマントで3回攻撃し、吹き飛んだ相手に鷹が突進してフィニッシュ。しゃがみガードは可能だが、出るのが早いので反応されにくいし、連続技にも組み込める。

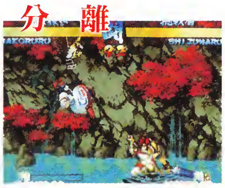

レラ　オ　チキリ
素早さを活かして投げを狙うもよし


アンヌ　ムツベ
奇襲に最適な、スピードの速い突進技


レラ　ムツベ
連続技に組み込むといいかもしれない


カムイ　リムセ
飛び道具を持った相手に使うと良好！

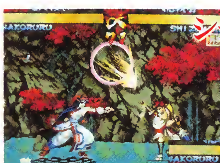

鷹に掴まる
今回は、非常に高い位置まで上昇できる

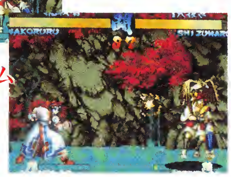

分　離
基本は相手から離れるように


鷹掴まり攻撃
追ってくる相手を迎え討とう


カムイ　ムツベ
この技も奇襲用かな？


レラシゥ
間合いを離して撃つようにしよう


シチカプ　エトゥ
ついばむグラフィックがヨイ


シチカプ　アム
使い所が難しい技だろう


出るのが早く、グラフィックも豪華な武器飛ばし技だ
エレルシ　カムイ　リムセ

■必殺技		
レラ　オ　チキリ		→↓↘+D
アンヌ　ムツベ[武]		←↙↓+斬る
レラ　ムツベ [武]		↓↘→+斬る
カムイ　リムセ		←↓↙+斬る
鷹に掴まる		↓↙←+D
分離	前方	↘+D
	真下	↓+D
	後方	↙+D
鷹掴まり攻撃	横	AorB
	下	C
カムイ　ムツベ		↓↘→+C
レラシゥ		→↘↓↙←+A
シチカプ　エトゥ		→↘↓↙←+B
シチカプ　アム		→↘↓↙←+C
■武器飛ばし技		
エレルシ　カムイ　リムセ		→↘↓↙←→↘↓↙←+AB

ナコルル【羅　刹】

必殺技特性

修羅の鷹に対して、羅刹は狼を連れている。狼にまたがってからの攻めが豊富で、研究すれば強力な戦法になるだろう。

メル シキテ、カント シキテ、イメル シキテの3つの必殺技は、いずれも狼にまたがって突進する技だが、必殺技分離をおこなうことで、ヒットして吹き飛んでいる相手に追い討ちをしたり、急に進行方向を変化させて相手に奇襲を仕掛けたり、ガードされそうになった場合に相手から逃げたり、と様々な応用の仕方がある。狼に乗っても移動・ジャンプが自在にできるので扱いやすい。狼の使い方が強さを左右するだろう。

必殺技

レラ オ チキリ

修羅と同じコマンド投げの技。相手の体を駆け上がったあとに、宙に浮いた相手の体を蹴り下ろし、最後に両足で踏みつける。ダッシュで一気に近づいたあとに狙いたい。

アンヌ ムツベ

高速突進技。移動距離が長い分、ガードされた時に反撃されてしまうのが痛い。弱が短く、強が長いのも前作通り。

確実な使用法は連続技に組み込むこと。ダメージは高い。

レラ ムツベ

斜めに上昇する突進技。中・強は最大4ヒットするが、2ヒット目からは空中ヒットになっているので、近くから出すと相手を通り抜けて1発しか当たらないことが多い。

カムイ リムセ

修羅の同名技と変わりない。弱は1回、中は2回、強は3回ヒットし、飛び道具も跳ね返すことができる。今回は弱でも出ている時間が長いので、技の硬直を考えて弱で使おう。

狼にまたがる

その名の通り狼の上にまたがる。またがっている間は分離、狼乗り攻撃、必殺技のほか、しゃがみ、移動、ジャンプ、ダッシュ、ガード、空中ガードと、多彩な行動が可能。

分離

狼から離れる。レバー方向で跳ぶ方向を選ぶことができ、この時、着地までの間にジャンプ攻撃を出すことができる。空中でも分離をすることができるが、特に意味はない。

狼乗り攻撃

狼に乗ったまま相手を攻撃する。AボタンかBボタンで横、Cボタンで上だ。ジャンプからの攻撃も可能。リーチは長くないが、キャンセルがかけられる。

メル シキテ

狼に乗ったまま前方に突進する移動技。レバー+Cでナコルルの分離。攻撃判定はナコルルにある。

必殺技分離を使うことで、複数回攻撃ができる。

カント シキテ

前方斜め上に突進していく移動技。この技もレバー+Cで、狼とナコルルの分離となる。攻撃判定はナコルルにあるので、必殺技分離との併用をおすすめする。

イメル シキテ

狼に乗ったまま、空中から斜め下に向けて突進する。必殺技分離はできない。

地上でコマンドを入力してからジャンプし、すぐにボタンを押すと、低空で出せる。

必殺技分離

突進技の後に、ナコルル本体と狼が分離する。攻撃判定はナコルルにある。うまくすれば追い討ちに使用できる。

真横と左右斜め上の4方向にしかいけないようだ。

エプンキネ シキテ

ナコルルがダウンした時にコマンドを入力すると、狼が前に突進して援護してくれる。

相手は当然ガード可能だが、足止めにはなるので、起き上がり攻めを回避できる。

武器飛ばし技

ヌベキ カムイ シキテ

狼に飛び乗り、メル シキテのモーションで相手に突進。当たるとジャンプ斬りで突き上げ、マントで叩きつける。

狼に乗ってから出すと出が早く、連続技にもなる。



グラフィックこそ違えど、修羅と同じ投げ技



羅刹の同名技とまったく同じ



密着だと全部当たらない



技の持続時間が長く、飛び道具を跳ね返せる



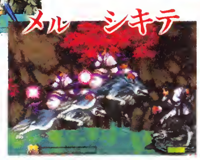
スキをみつけて狼に乗るもよし



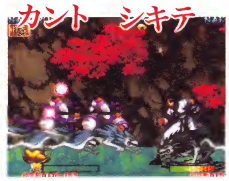
普通に分離することは少ない



結構多彩な攻撃ができる



必殺技分離とセットで使おう

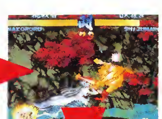


使い方を考えれば有効かも



超低空で出すと面白いだろう


高速で突進し


上に突きあげ…



マントでフィニッシュ！



使いこなせれば心強い技だ



起き上がりの攻めを回避

■必殺技		
レラ オ チキリ		→↓↘+D
アンヌ ムツベ[武]		←↙↓+斬る
レラ ムツベ[武]		↓↘→+斬る
カムイ リムセ		←↓↙+斬る
狼にまたがる		↓↙←+D
分離	前方	↗+D
	真下	↑+D
	後方	↖+D
狼乗り攻撃	(横)	AorB
	(上)	C
メル シキテ[＊]		←↙↓+C
カント シキテ[＊]		↓↘→+C
イメル シキテ		空中で →↓↘+C
必殺技分離		分離方向+C
エプンキネ シキテ		ナコルルが倒れた時 AC
■武器飛ばし技		
ヌベキ カムイ シキテ[武]		←↙↓↘→↓↘+BC

※技名の後に［＊］のつくものは、必殺技分離のできる技です



闇に生きる闇に死ぬ
伊賀忍群最強の男



基本性能

服部半蔵は各種必殺技が使いやすく変更され、非常に闘いやすくなった。スキの少ない爆炎龍からの攻めが非常にやりやすい。ダッシュもず落としも相変わらず強い。

通常技の中では遠距離立ち中斬りがパワーアップした。再びキャンセルができるようになったのだ。リーチも長く、非常に使える。遠距離立ち強斬りはグラフィックが変更され、リーチの長い斬りになったがイマイチ使えない。

対空技は上段蹴り。判定が強くなり信頼性が増した。その代わり、ジャンプ弱・中斬りの出が遅くなり使いづらくなったようだ。跳び込むならジャンプ強斬りが強い。

特殊技

●不意打ち


小ジャンプからの振り下ろし斬りで当然しゃがみガード不能

●防御崩し（相手を押す）


掌底で突き飛ばして崩す

●防御崩し（相手を引っぱる）


ハンマースルーのような感じで相手を反対側に引き込む

●上段蹴り


前作の近距離立ち強蹴り。対空に使える

《闇に生きる影》

服部半蔵

伊賀忍軍最強の忍者。

数年前に大量殺人を犯し、帯刀する侍を斬り落とす「鬼」についての調査と根源を断つことを任命される。

しかし、半蔵は「鬼」の正体に薄々気が付いていた。旧知の友人ではないかと…

●足払い


これは前作でのしゃがみ中蹴りだ

●牽制攻撃


牽制攻撃は前作ではしゃがみ弱蹴りだった技

●下段狙い攻撃


立ち状態からの相手の足元を狙うローキック

●垂直ジャンプ蹴り

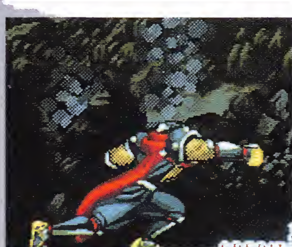
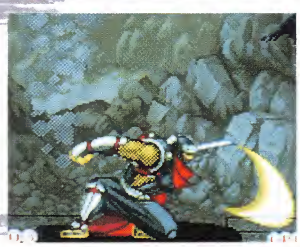
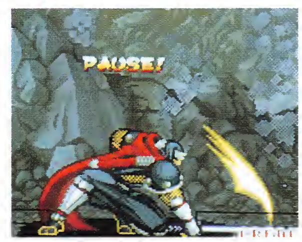
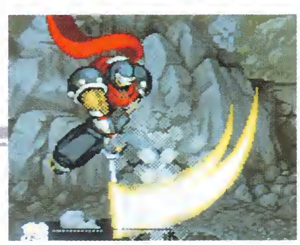


●斜めジャンプ蹴り



※コマンドはマイキャラが右向き時のもの。解説にはテストバージョンを使用しており、変更の可能性があります。

服部半蔵

	素手攻撃	強斬り	中斬り	弱斬り
立ち近距離				
立ち遠距離				
しゃがみ近距離				
しゃがみ遠距離				
垂直ジャンプ				
斜めジャンプ				

服部半蔵【修　羅】

必殺技特性

修羅の特徴は、ダッシュ中に出すもず落としを持っていることと、身代わりの術を持っていることだ。

もず落とし－颯は、踏み込み中に、相手に接近する少し前にコマンドを入力しても、投げの攻撃判定を持ったまま少し前方に移動するので、相手をつかんでしまえる。これによりダッシュからの奇襲が非常にやりやすい。

身代わりの術は、相手に連続技を食らいそうになった時に逃れることができるばかりでなく、上から出るか下から出るかで相手に2択を迫ることもできる。多用する技ではないが、うまく使えば戦闘力アップ間違いないだろう。

必殺技

忍法　影

印を結んだ後に煙を発して姿を消し、またすぐにその場に出現する。

この技の効果時間中、半蔵は無敵状態になっている。スキもないようで、忍法　影～もず落としの連係が強力。

忍法　爆炎龍・改

おなじみの飛び道具。高さが低くなったものの、一定距離進んだあとに手前に戻ってくるようになった。弱は3回、中は4回、強は5回バウンドした後に戻ってくる。追いかけて攻めると強力だ。

忍法　影分身

2体に分身したあとに、相手の周りをグルグル回り、その後に画面左右で静止する。

前作同様、実体の位置をボタンで選択する。Aボタンは左、Bボタンは右だ。出現時に若干スキがあるようだ。

忍法　うつせみ天舞

印を結んで煙と共に姿を消し、しかるのちに相手の頭上に現れて回転斬りをしながら落下してくるおなじみの技。

しゃがみガード不能で、しかもヒットすると相手をダウンさせられる。

忍法　うつせみ地斬

忍法　うつせみ天舞と同じく、姿を消した後に攻撃する技。こちらは相手の足元の地中から現れて足元を斬りつける。

こちらは立ちガード不能。しかしどちらも硬直は長い。

忍法　身代わりの術＝仏

前作のうつせみ地斬同様、ダメージを受けている間にコマンドを入力することで、身代わりの丸太を残してワープする技。仏はうつせみ天舞と同じく相手の頭上にワープして降って来る。

忍法　身代わりの術＝鬼

こちらは身代わりを残した後にうつせみ地斬。

身代わりの術は斬り攻撃を受けた時にしか発動しない。素手や蹴りを受けた時には出せないので注意。どちらの技もガードされると反撃される。

忍法　烈風手裏剣

空中から斜め下に向けて手裏剣を投げつける。弱は急角度に1発、強は浅い角度に3発、中はその中間の角度に2発撃つ。強で使うと3回当たるのでスキが小さい。また、引き込み中にも出せる。

忍法　もず落とし

おなじみのコマンド投げ。ダメージが非常に大きく、体力ゲージの3分の1近く体力を奪う。投げ技すべてにいえるが、失敗時のポーズがついてしまった。よって「投げキャンセル」はできない。

忍法　もず落とし－颯

踏み込みからいきなり相手につかみかかり投げることができるもず落とし。つかんだあとの軌道が斜めになる。また、通常のもず落としよりもダメージが小さくなるようだ。

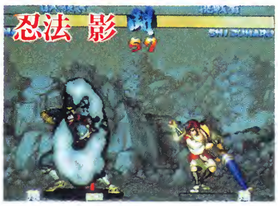
やはり失敗ポーズがある。

武器飛ばし技

封じ手　微塵隠れ

自分を中心に大爆発を起こし、その後、前作の影舞のように姿を消す。最初の爆発にも攻撃判定があるが出は遅い。

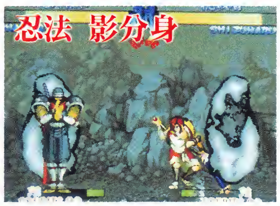
姿を消した後は相手の技を食らうか（ガードは大丈夫）、一定時間が過ぎると元に戻る。



この技からもず落としが有効



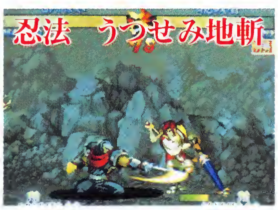
今回は戻ってくる爆炎龍。スキも小



回っている時間は長く、じれったい



これはしゃがみガード不能で



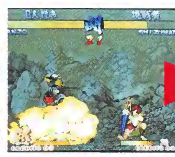
こっちは立ちガード不能だ



奇襲、連続技回避に

技の出は遅い

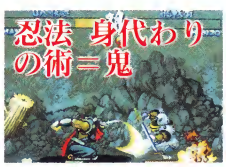




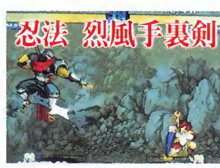
自分を中心に大爆発を起こす



技を出したあとは一定時間姿を隠す



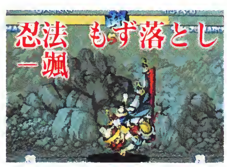
やはり仏と使い分けていこう



中は2連射、強だと3連射する



体力ゲージの3分の1を奪える



踏み込みからスキなく出せる

■必殺技	
忍法　影	↓↓＋A
忍法　爆炎龍・改	↓↙←＋斬る
忍法　影分身	→←↙↓↘→＋AorB
忍法　うつせみ天舞	→↘↓↙←＋BCD
忍法　うつせみ地斬	←↙↓↘→＋BCD
忍法　身代わりの術＝仏	ダメージ中　AC
忍法　身代わりの術＝鬼	ダメージ中　BD
忍法　烈風手裏剣	空中で　↓↘→＋斬る
忍法　もず落とし	→↓↘＋CD
忍法　もず落とし－颯	踏み込み中　→↓↘＋CD
■武器飛ばし技	
封じ手　微塵隠れ	↓↓↓＋AB

服部半蔵【羅　刹】

必殺技特性

忍法　爆炎微塵隠れが特徴的。通常必殺技で、姿を消すという特殊な効果を得ることができる。投げ技なのでやすやすと決める事はできないのだが。

もう一つ、固有技として忍法　猿舞がある。4か所にワープすることができる技で、相手を惑わすにはもってこい。

ここにうつせみ系の技や忍法影・静音、忍法　影分身を混ぜると相手はなかなか対応できないだろう。こうして相手を撹乱してスキを作らせるのが羅刹の特徴だ。

逆に、修羅は、相手を常に攻め立てて、一瞬のスキをついて攻撃する正攻法を旨とするキャラクターといえる。

必殺技

忍法　影・静音

この技の効果時間中は無敵状態になっている。いわば効果時間が長く、どんな間合いでも出せる見切りのようなもの。相手の近くでこの技を出し、そこからもず落としを狙っていくのも有効。

忍法　爆炎龍・改

修羅の技と同じ。バウンドした時の高さは低いが、一定距離進んだあとに手前に戻って来るのが特徴。戻ってくる距離は進んだ距離と同じだ。

キャンセルから出して追いかけると多彩に攻められる。

忍法　影分身

修羅の同名技と変わらない。実体の位置はやはりAボタンで左、Bボタンで右だ。

静止したあと、ボタンを押さずに放っておくと分身したままになるが、本体にはやられ判定がある。

忍法　うつせみ天舞

この技も修羅と同じく、相手の頭上に現れて回転斬りをしながら落下してくる。

ヒットすると相手をダウンさせられる。しかしガードされると反撃されるので、ほかの類似技との使い分けが必要。

忍法　うつせみ地斬

うつせみ天舞のしゃがみガード不能に対し、こちらは立ちガード不能。やはり硬直は長い。モーションの似ている、忍法　うつせみ天舞や忍法影・静音などと使い分けていくといいだろう。

忍法　猿舞

煙を発して消えたあと、ボタンで指定した位置にワープする技。Aボタンで左上、Bボタンで左下、Cボタンで右上、Dボタンで右下。上に出た時は、落下中にジャンプ攻撃や烈風手裏剣が出せる。

忍法　烈風手裏剣

この技も修羅と同じ。角度は弱が急で強は浅く、撃つ数も弱が1発で中が2発、強が3発。やはり3回当たる強で使うのが基本。

どんな高さでも出すことができる。引き込み中も可。

忍法　爆炎微塵隠れ

修羅のもず落としとの違いは、技後に姿を消すこと。修羅の微塵隠れと同じく、相手の技を食らうか、一定時間が経過すると元に戻る。

踏み込みから出しても大ダメージを与えられる。

武器飛ばし技

封じ手　毒龍

技がヒットすると相手の頭上に逆立ちして4つの爆弾を落とし、大爆発させる。

ガードされてしまうと跳ね返って反撃を受けてしまうが、出が早いので反応されにくい。下段技をかわすことも可能。

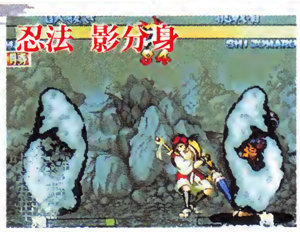
■必殺技	
忍法　影・静音	↓↓+A
忍法　爆炎龍・改	↓↙←+斬る
忍法　影分身	→←↙↓↘→+AorB
忍法　うつせみ天舞	→↘↓↙←+BCD
忍法　うつせみ地斬	←↙↓↘→+BCD
忍法　猿舞	←↓↙+A〜D
忍法　烈風手裏剣	空中で↓↘→+斬る
忍法　爆炎微塵隠れ	→↓↘+CD
■武器飛ばし技	
封じ手　毒龍［武］	→↘↓↙←→+CD



今のところ修羅との違いはない



この技が攻めの要となるだろう



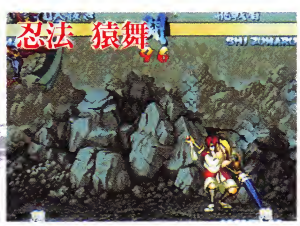
分身した後相手の周りを回転する



ダウンを奪えるようになった



他の忍法との使い分けが有効



出現場所を読まれないように



前作よりは格段に使い勝手がいい



決めたあと姿を消すもず落とし


逆さになり相手の頭上を狙って飛びかかり


ヒットすると4つの爆弾を仕掛け…



爆発させる。連続技に組み込むことも可能

ガルフォード





すべては正義のため…陽気なアメリカン忍者

基本性能

ガルフォードは忍者なだけあって、非常に動きが素早い。修羅・羅刹ともにコマンド投げを持っているので、豊富な必殺技で牽制しつつ、ダッシュなどで近付いて投げを狙っていく戦法ができる。

通常技では、遠距離立ち中斬りが役に立つ。服部半蔵と同じく、リーチが長いし、キャンセルも可能。また、変更された遠距離立ち強斬りはリーチが結構長い。半蔵と違い、ガルフォードはこの技にキャンセルをかけることができるのでかなり有効な技だ。

対空技は、ジャンプ弱・中斬りが弱くなったかわりに上段蹴りが強い。打点を高くされるとつぶされてしまうが。

特殊技

●上段蹴り



前作までの近距離立ち強蹴り。対空技として有効

●不意打ち



リーチはないが出るまでが非常に早い

●防御崩し(相手を引っぱる)



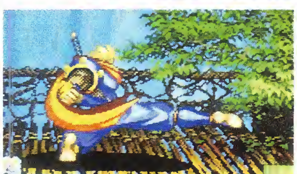
反対側に引っ張る

●防御崩し(相手を押す)



片手で突き飛ばして崩す

●足払い



これは前作までのしゃがみ中蹴りでダウンを奪える

●牽制攻撃



前作までのしゃがみ弱蹴りで素早い下段技

●下段狙い攻撃



かかとで足元を狙うような技



●垂直ジャンプ蹴り

●斜めジャンプ蹴り



《正義のアメリカン忍者》

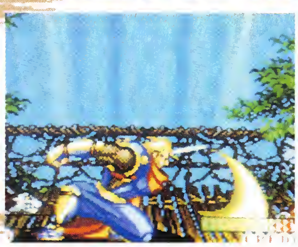
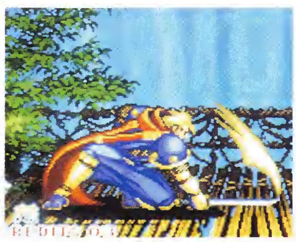
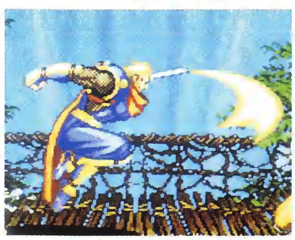
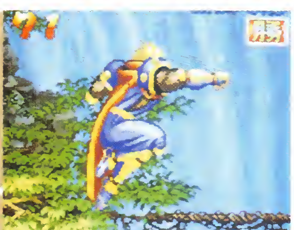
ガルフォード

愛犬パピィと共に闘うアメリカン忍者。

諸国を旅していたところ、過去に於いて「鬼」が殺した村の生き残りに、「鬼を倒してくれ」と頼まれ、正義のために闘う。

※コマンドはマイキャラが右向きの時のもの。解説にはテストバージョンを使用しており、変更の可能性があります。

ガルフォード

	素手攻撃	強斬り	中斬り	弱斬り
立ち近距離				
立ち遠距離				
しゃがみ近距離				
しゃがみ遠距離				
垂直ジャンプ				
斜めジャンプ				

ガルフォード【修羅】

必殺技特性

修羅のガルフォードはパピィを連れているので、パピィを使った多彩な連係攻撃が得意だ。

新技のプラズマドッグはフェイント技で、プラズマブレードを撃つと見せかけてパピィを突進させるという技。マシンガンドッグで嚙みつかれている相手には追い討ちを決めることが可能。といった具合に、パピィとの連携が重要になっている。もう一つの新技のオーバーヘッドクラッシュも、牽制技として使える。

しかし、コマンド投げのローリングクラッシュは威力が低いし、強力な打撃必殺技もないので、攻撃力の面で不安が残りそうだ。

必殺技

プラズマブレード

おなじみの雷を2つの苦無の形にして相手に投げ付ける飛び道具。

性能的には前作とそれほど変わらないようだ。やはり中間距離でたまに出して牽制に使用する程度だろう。

シャドーコピー【ライト・レフト】

2体に分身した後に相手の周囲をぐるぐる回り、しばらくすると静止する。実体の位置はAボタンで左、Bボタンで右になる。

やはり出現時に少々スキがあるようだ。

レプリカアタック【ヘッド・リア】

相手の頭上に瞬間移動し、落下しながら斬りつける。ACで相手の正面に、BDで背後に落ちる。

しゃがみガード不能でダウンを奪えるようになった。正面と背後を使い分けると有効。

イミテイトレプリカ【ヘッド・リア】

ダメージを受けている間に入力することで出せるレプリカアタック。身代わりの丸太を出して相手の頭上に瞬間移動する。この技もレプリカアタック同様、ACで正面に、BDで背後に出現する。

ローリングクラッシュ

コマンド投げ。相手をつかんで斜め上に跳んで画面端に叩きつけ、跳ね返ってくる所にパピィが突進して追い討ち。

修羅はストライクヘッズがないのでこれを使う必要があるが、ダメージは大きくない。

ラッシュドッグ

パピィが赤いオーラをまとって相手に向かって突進する。

相手に打撃を与えるだけの技でダウンは奪えないのだが、出るまでが早くて使いやすい。

しかし射程は短く、遠距離では頼りにならない。

プラズマドッグ

ガルフォードがプラズマブレードの構えを取るのだが、実はパピィが突進するというフェイント技。

ラッシュドッグよりも射程が長く、ヒットすると相手はしびれてダウンする。

マシンガンドッグ

パピィが突進していき、ヒットすると相手に嚙みつく。嚙みついている間はガルフォードが追い討ちをかけることができる。

効果が高い分、出るまでが遅くヒットさせるのは難しい。

レプリカドッグ

パピィが消え、相手の頭上から落ちてきて攻撃する。

前作に比べ出るのが遅くなり、しゃがみガード可能になってしまった。跳び込みに当たらないこともあるので、起き上がりに重ねる程度だろう。

オーバーヘッドクラッシュ

垂直に高くジャンプし、パピィをオーバーヘッドキックで斜め下に蹴り飛ばして攻撃する。パピィは画面端または地面で一度だけバウンドする。

中・強斬りキャンセルから出すと連続技になる。

武器飛ばし技

D・M・S・H

姿を消したあと、相手の頭上に2体に分身して現れ、Cボタンは正面、Dボタンは背後の体が蹴りを出しながら落下。これがヒットすると、2人で斬りまくり、電撃斬り〜ストライクヘッズを決める。



うまく読まれないように使おう



半蔵の影分身と同じ性質の技



予備動作が大きいのが怖い



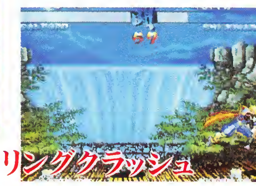
確実に決めるのは難しい



フェイントとして活用しよう



使用頻度は高い方だろう


ローリングクラッシュ

ないよりはマシと思おう



多用は禁物の技だ



性能はダウンしたようだ


オーバーヘッドクラッシュ

バウンドで相手を惑わせろ

D・M・S・H


相手の頭上から分身とともに襲いかかり


分身とはさみうちで攻撃して

ストライクヘッズで豪快にフィニッシュ！



■必殺技	
プラズマブレード	↓↘→+斬る
シャドーコピー	→←↙↓↘→+AorB
レプリカアタック	→↘↓↙←+ACorBD
イミテイトレプリカ	ダメージ中 ACorBD
ローリングクラッシュ	→↓↘+C
ラッシュドッグ	↓↙←+A
プラズマドッグ	↓↙←+↓↙←+A
マシンガンドッグ	↓↙←+B
レプリカドッグ	↓↙←+C
オーバーヘッドクラッシュ	↓↙←+D
■武器飛ばし技	
D. M. S. H[武]	→←↙↓↘→+CorD

ガルフォード【羅 刹】

必殺技特性

修羅と違い、なんと羅刹はパピィを連れていない。その分、使いやすい新必殺技が追加され、打撃技中心の新たな戦法が確立できそうだ。

特にプラズマファクターは、リーチが長く、威力も高い技なので、この技を中心にした近・中距離戦が得意になるだろう。キャンセルから出して連続技にしたり、牽制気味に出しておいたりといった使い方ができる。

D・S・Hやライトニングスラッシュを使って、中間距離から奇襲を仕掛けることもできる。

プラズマブレイクは射程距離が短いので、遠距離戦は苦手といえそうだ。

必殺技

プラズマファクター

雷を帯びた強斬り。立ちは遠距離と近距離で技が変わる。ダウン技でキャンセルから出すことが可能。連続技に使用するとよいだろう。しゃがみで出しても立ちガード可能なので、立ちで出すといい。

プラズマブレイク

見た目はプラズマブレードと同じだが、この技は射程距離が設定されていて、弱は非常に短い。強は結構長いのだが、それでもズームアウト時の端から端までは届かない。ほかは特に変わらないようだ。

シャドーコピー【ライト・レフト】

2体に分身して相手の回りを高速で回転、しばらくすると静止する。実体の位置は、Aボタンで左、Bボタンで右。回転中は食らい判定はないが、出現時に多少スキがある。左と右を使い分けよう。

レプリカアタック【ヘッド・リア】

これも修羅と同じ。姿を消して相手の頭上にワープし、落下して相手を斬りつける。

正面と背後を使い分ければ相手を惑わすことができるが、慣れた相手には反応してガードされやすい。

イミテイトレプリカ【ヘッド・リア】

修羅と同じ技。ダメージを受けている時にボタンを押していれば出せる。

空中で技を食らった場合にも、コマンドを入力すれば着地と同時に技が発動する。しかしダウン技には無効。

ストライクヘッズ

コマンド投げ。相手をつかんできりもみしながら空高く上昇、急降下して相手を頭から地面に叩きつける。

半蔵のもず落としと比べるとダメージが少なく、体力ゲージの約4分の1程度。

D.S.H

踏み込みからのストライクヘッズ。斜め上に上昇する。

普通のストライクヘッズよりもダメージが低くなってしまうのだが、踏み込みからスキなく相手をつかめるという利点がある。

ライトニングスラッシュ

タックルで突進し、ヒットすると蹴り上げで反対側に吹き飛ばし、さらにダッシュ突きで追い討ちをする。

連続技に組み込んで使うのがいいだろう。結構つながりやすいようだ。

武器飛ばし技

L.S.T

まずタックルで突進、これがヒットすると、首投げで放り投げ、着地地点にワープして蹴り上げで吹き飛ばし、再びワープして空中の相手をつかんで地面に叩きつける。

連続技に組み込みやすい。



見た目の派手な攻撃だ！



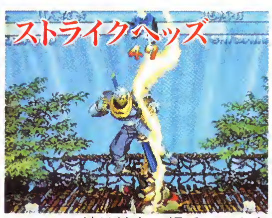
射程があるのが残念



主力兵器になりうる技だ



斜めに飛びあがるゴージャスな投げだ



この技は健在。相手のスキをみて投げまくれ！



空中で食らっても発動する

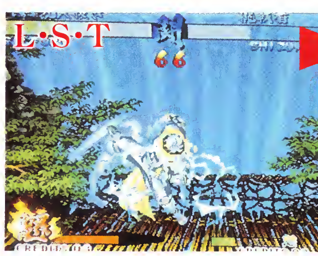


これまた修羅の技と同じ

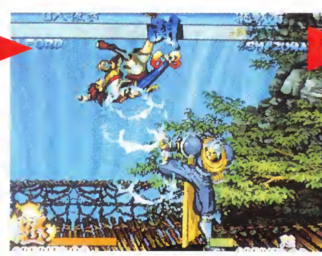


修羅の同名技と同じ

■必殺技	
プラズマファクター	(立ち)→+AB
	(しゃがみ)↘+AB
プラズマブレイク	↓↘→+斬る
シャドーコピー	→←↙↓↘→+AorB
レプリカアタック	→↘↓↙←+ACorBD
イミテイトレプリカ	ダメージ中 ACorBD
ストライクヘッズ	→↓↘+D
D.S.H	踏み込み中→↓↘+D
ライトニングスラッシュ[武]	→↓↘+C
■武器飛ばし技	
L.S.T[武]	→↘↓↙←→+C



投げた相手を


さらに蹴り上げ…


空中でつかんで叩きつける！



《鬼》を求めて狂死郎が舞う!!

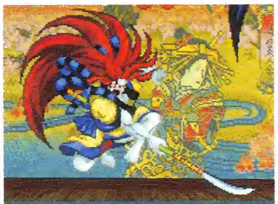


特殊技

●防御崩し(相手を押す)


相手を正面側に突き飛ばす

●不意打ち


小さいジャンプから薙刀の一撃。リーチはありそうだ

●上段蹴り


中段あたりを蹴っているが上段蹴りだ

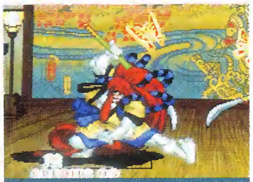
●防御崩し(相手を引っぱる)


反対側に引き込む。こっちを無理に使う必要はない?

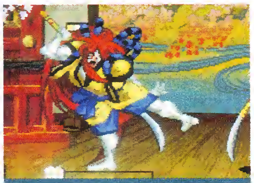
●足払い


狂死郎蹴り技はどれもこれもリーチが短い

●牽制攻撃


素早い下段攻撃だ

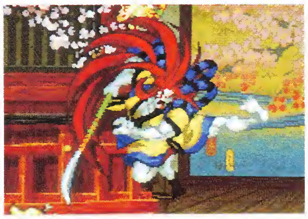
●下段狙い攻撃


ローキックだがリーチは非常に短い

●垂直ジャンプ蹴り



●斜めジャンプ蹴り



《究極の美への探求》

千両狂死郎

薙刀を使い、舞いを完成させようとする歌舞伎役者。「鬼」が人を斬り殺している所を見た狂死郎は、その「鬼の舞」に感激する。自らの舞もその美しさのようでありたいと思い、舞を完成させるために「鬼」と闘う。

基本性能

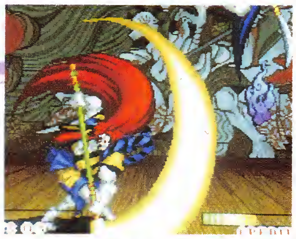
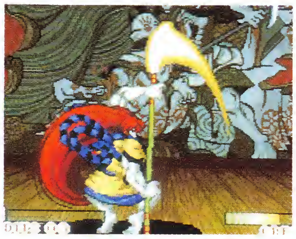
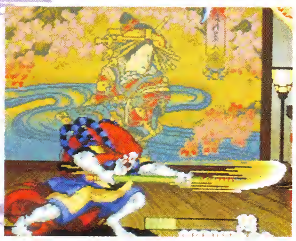
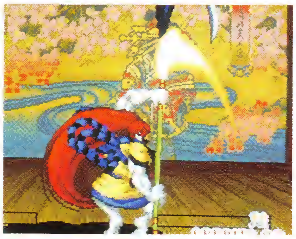
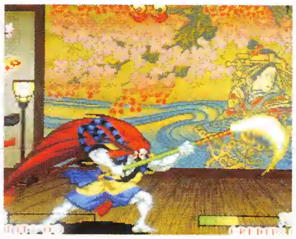
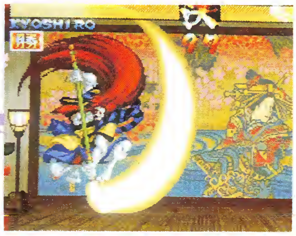
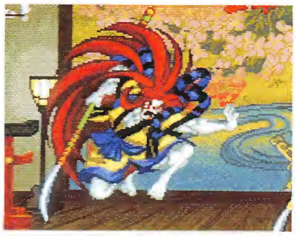
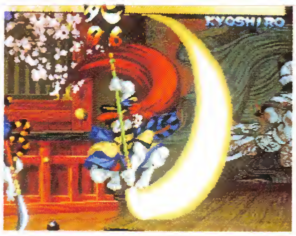
千両狂死郎の強さといえば、手持ち武器の薙刀のリーチの長さ。これは前作同様だが、全体的に技の形態が大きく変更された。必殺技は、継承技は若干パワーダウンしているようだが、追加された新技はなかなか強力だ。

通常技では遠距離立ち・しゃがみの弱・中斬りなどが使いやすい。遠距離立ち強斬りは変更されて下から振り上げるような技になり、出るのが遅くなってしまった。遠距離しゃがみ強斬りは2段技で気絶をさせやすい。蹴り技はリーチが短く使いづらい。

対空技はやはり逃げ中斬り。前作で強かった垂直ジャンプ強斬りは変更され弱くなった。

※コマンドはマイキャラが右向きの時のもの。解説にはテストバージョンを使用しており、変更の可能性があります。

千両狂死郎

	素手攻撃	強斬り	中斬り	弱斬り
立ち近距離				
立ち遠距離				
しゃがみ近距離				
しゃがみ遠距離				
垂直ジャンプ				
斜めジャンプ				

千両狂死郎【修羅】

必殺技特性

修羅の技は前作からあまり変更を受けておらず、前作までとほぼ同じ感覚で使うことができそうだ。

回天曲舞・天は相手の跳び込みに対して早めに出すことで対空技として使える。跳尾獅子も、相手の攻撃を避けにくくなっているものの、似た感覚で使える。しかしガードされると反撃を受けるので、キャンセルでとりあえず出しておく、という使い方は少々危険を伴う。

血煙曲輪はスキが大きくなっているので、空中からこの技で近付いてラッシュに持ち込むことはできない。地上の相手に当てるというよりは、空中戦向きの技になった。

必殺技

火炎曲舞

前作までおなじみの技。口から前方に大きな炎を吹く技。出るまでは遅い。

対空技には向かなくなってしまった。ガードされるとかなりの回数ガードさせることができるが、削りダメージはあまりないようだ。

出ている時間は、弱が短く、強が長い。

回天曲舞・天

前作までと同じ回転曲舞だ。薙刀を肩に背負い、回転しながら斜め上に跳んでいく。

攻撃判定は上昇中にしかない。早めに出すことで対空技として使える。相討ちになってしまうことも多いが、ダメージは大きいので有利だ。

弱はあまり跳ばないが、強は高く、遠くまで跳ぶ。

蝦蟇地獄

地中、自分の真下から巨大なカエルが顔を出し、舌を伸ばして相手をつかまえる。ヒットすると舌で相手をつかんで飲み込み、膨らんだ腹を狂死郎がつっついて爆発させる。

リーチはかなりあるのだが、相手にガードされると非常に大きなスキがある。ダメージは多いようだ。

大津波

地面をはう飛び道具で、名前のわりには小さな津波を前方に放つ。前作までの風裂扇の代わりに飛び道具として追加された新技。

射程に限界はなく、どこまでも進んでいく。ヒットすると相手のダウンを奪うことができるので、性能はなかなかのものだ。

狂死郎宴舞

薙刀に炎をまとわせ、前進しながら攻撃する。まずは2回薙刀を振り下ろし、最後に相手を突き刺す。この3回の攻撃はすべて連続攻撃になっている。

かなり接近していないと3発すべて入らないし、最後に決めポーズを取るので、ガードされるとスキが大きい。

血煙曲輪

空中で回転曲舞のポーズを取って回転しながら落下して攻撃する。相変わらず裏回りが狙いやすく、しゃがみガードが不能。

今回はヒットするとダウンを奪うことができるようになった。しかし、着地後に決めポーズを取るのでスキは特大。ガードされると反撃必至。



鬼のけずりはなくなった

跳尾獅子

おなじみの技だが、グラフィックがかなり変わった。

出かかりの、薙刀を刺しながら後ろに引くモーションが短くなったため、相手の技を避けにくくなってしまった。しかし相変わらず足元は無敵になっているようだ。ガードされると何度も削れるが、スキが大きく反撃確定。

武器飛ばし技

荒事師狂死郎"鬼の舞"

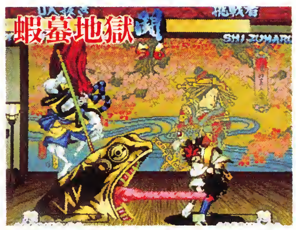
一回転して目の前の地面に向かって炎を吐く。そこから炎が地面をはって前方に進み、相手に当たると爆発する。

連続技には使えないし、対空技として機能するわけでもないので使い方が難しい。ただ、ガードされてもスキはないようなので、起き上がりに重ねるといいかもしれない。

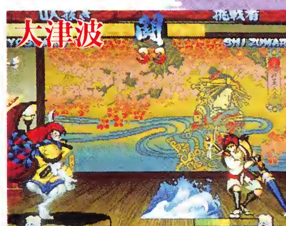
■必殺技	
火炎曲舞	↓↘→＋斬る
回天曲舞・天［武］	→↓↘＋斬る
蝦蟇地獄［武］	→←↙↓↘→＋AC
大津波	↓↙←＋斬る
狂死郎宴舞［武］	↓↘→↓↘→＋C
血煙曲輪［武］	空中で　↓＋A
跳尾獅子［武］	→↘↓↙←＋斬る
■武器飛ばし技	
荒事師狂死郎"鬼の舞"［武］	↓↘→↓↘→＋BC



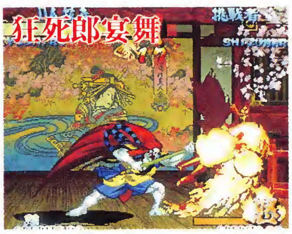
相変わらず早出し対空技として有効



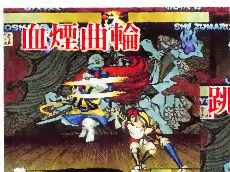
巨大な蛙が相手を飲み込む怪しい技



小さい津波が地をはっていく飛び道具



炎をまとった薙刀を振り回す

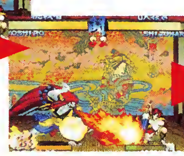


相手の攻撃を避けにくくなったのが残念

今回の狂死郎の必殺技は決めポーズが多い




回転しながら炎を吹き出し…


そのまま地をはって相手に向かっていき…

あたると大きく燃え上がる。ガードさせればスキは小さい



千両狂死郎【羅　刹】

必殺技特性

羅刹は、前作から継承した必殺技がほとんど変更を受け、新たなタイプのキャラクターとして生まれ変わった狂死郎といえる。

火炎曲舞・宴は前方へのリーチが長く、地上の相手に当てやすい。回天曲舞・地も地上を進むので、対空技というよりは地上の相手が標的になる技。つまり、地上戦が得意になっているのだ。跳尾獅子・乱心も前進していくので地上戦で有効に使いたい。

飛び道具の八岐大蛇も強力な技だ。相手の飛び道具を貫通して一方的に攻撃できる。出した後のスキが小さいのも魅力。しかしダメージはあまり大きくない。

必殺技

火炎曲舞・宴

こちらは修羅の技とは異なり、前作までとは大幅に変更されている。炎の塊を、体の周りを一回転させてから前方に撃ち出す。横にリーチがあるので使いやすく、連続技に組み込むことも可能。しかしけずりは少ない。乱発すると相手の怒りゲージを増やしてしまいかねないので注意。

回天曲舞・地

この技も修羅と違い、前作から大きく変更された。薙刀を構えるポーズは同じだが、空を飛ばずに地をはって進んでいくのだ。

対空として使うならば、相手の跳び込みの下をくぐって当てるようにすれば使えなくもない。ガードされるとポーズを取るのでスキがある。

八岐大蛇

炎でできた大蛇を飛ばす飛び道具。

非常に性能がいい技だ。まず、スピードが速く、出た後のスキも少ない。

その上、何と相手の飛び道具を貫通していく。

反面、威力は低い。ガードされると体力をほとんど削れない。

狂死郎宴舞

修羅の技と変わらない。薙刀に炎をまとわせ、前進しながら2回薙刀を振り下ろし、相手を突き刺す。

3回の攻撃は連続攻撃になっているので、連続技に組み込んで使うのが最も確実な使用法だろう。ガードされると最後の決めポーズの時に反撃を受けてしまう。

血煙曲輪

修羅と同じ技。空中で回天曲舞と同じモーションで落下して攻撃する。

裏回りが狙いやすく、しゃがみガード不能という特性はよいが、実はしゃがまれると空振りしやすい。着地後に決めポーズを取るので、連続技にも持ち込めないし、ガードされると反撃を受ける。

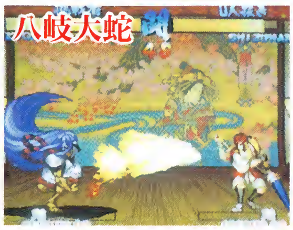
■必殺技	
火炎曲舞・宴	↓↘→＋斬る
回天曲舞・地［武］	→↓↘＋斬る
八岐大蛇	↓↙←↓↙←＋C
狂死郎宴舞［武］	↓↘→↓↘→＋C
血煙曲輪［武］	空中で　↓＋A
跳尾獅子・乱心［武］	→↘↓↙←＋斬る
■武器飛ばし技	
荒事師狂死郎"鬼の舞"［武］	↓↘→↓↘→＋BC



羅刹の火炎曲舞は横へのリーチが長い



地をはう回転曲舞。決めポーズ付きだ



どんな技にも消されることはない

跳尾獅子・乱心

グラフィックは修羅のものと変わらないが、こちらは相手に向かって突進していく。足元が無敵になっているので下段の攻撃や地をはう飛び道具を避けつつ攻撃できるのは相変わらず。

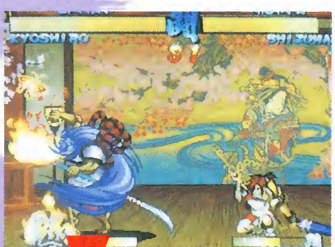
移動距離は弱が短く、強は長い。しかしやはりガードされると反撃を受ける。

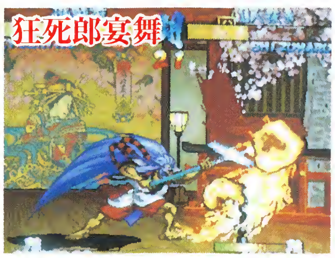
武器飛ばし技

荒事師狂死郎"鬼の舞"

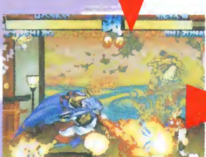
この技も修羅と同一の技。くるっと一回転して目の前の地面に向かって炎を吐き、そこから炎が地面をはって進んでいき、相手に当たると爆発をおこす。

ガードされてもスキはないので、起き上がりに重ねてけずりに使うといいだろう。しかしけずりダメージは小さい。


くるっと回転しながら地面に炎を吹き出し…



薙刀に炎をまとわせて連続攻撃


そのまま地をはって相手に向かっていき…

相手に当たると大きく燃え上がる

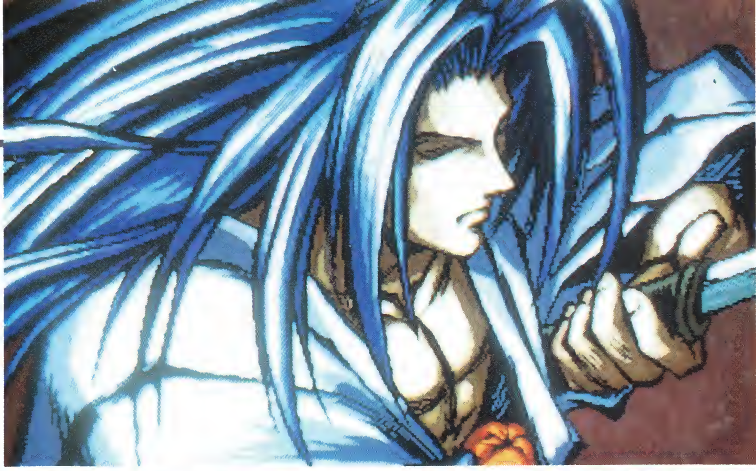




やはり裏回りを狙って出すのが有効



突進する跳尾獅子。下段技はかわせる





義のために鬼を追う
居合い抜きの達人

《静かなる鋭刃》

橘　右京

死病に犯される、居合斬りの達人。

右京の流派、神夢一刀流の道場も帯刀する侍を狙う鬼の標的となり、師匠及び門人がその犠牲となる。

久しぶりに道場を尋ねた右京は、散々たる道場の有り様を見て、「鬼」を討つ為に旅に出る。

基本性能

今回の右京も、居合い抜きによる素早く、リーチのある技で攻撃する、といった基本的な所は変わってないのだが、前作では強すぎたせいか、全体的に少しずつパワーダウンした印象を受ける。

通常技では、やはり立ちやしゃがみの弱、中斬り（遠距離）が使いやすい。あいかわらずキャンセルも可能だ。

新しくなった技では、斜めジャンプ中斬りが斜め下方向に強いので使いやすい。ただ、近距離立ち強斬りがキャンセル不能技に変更されてしまったようだ。連続技用に重宝していただけに残念。

対空は近距離しゃがみ中、強斬りがいい。覚えておこう。

橘右京

特殊技

●防御崩し（相手を押す）



片手で相手を正面側に突き飛ばす

●不意打ち



この技のおかげでツバメ返しの使用頻度が減る？

●防御崩し（相手を引っぱる）



このあとは立ち中斬りキャンセル強秘剣 朧刀が安定か？

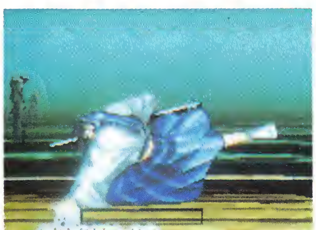
●上段蹴り



●垂直ジャンプ蹴り



●足払い



これも少し違う。対空技にはならないようだ



前作までの蹴りとはちょっと違う

●牽制攻撃

●下段狙い攻撃



スライディング。ダウンを奪える

●斜めジャンプ蹴り



※コマンドはマイキャラが右向きの時のもの。解説にはテストバージョンを使用しており、変更の可能性があります。

橘　右京



橘 右京【修 羅】

必殺技特性

修羅の場合、前作で使えた必殺技はすべて持っているのだが（名前が変更になったものもあり）、新必殺技が目白押しの羅刹と違って追加された技は一種類のみ。前作からの必殺技には変更点が目立つものの、羅刹よりも前作に近い闘い方ができそうだ。

ただし、秘剣 ツバメ返しの変更により、飛び道具系の必殺技がなくなってしまった。離れた間合いでは、修羅のみが継承した秘剣 朧刀と、やはり修羅のみの新必殺技で、上下のガード段を迷わせることができる秘剣 天つ風（霜風）の2種類の突進系必殺技をうまく使って闘うことになるだろう。

必殺技

非剣 ささめゆき

前作にもあった、秘剣 ささめゆきと見せかけて、リンゴだけを放り投げる技。

攻撃判定はなく、フェイント専用の技なので、うまく自分なりの戦法に組み込んで使っていくと面白いだろう。

また、何回もコマンド入力し、リンゴだけを連続で放り投げることができる。

秘剣 ささめゆき

リンゴを空に放り投げたあと、相手をリンゴごと斬りきざむ技。出るのが遅くなり、連続技に組み込めなくなった。また、刀をしまうモーションがついたせいでスキが大きくなり、ヒットさせても反撃を受ける場合もあるようだ。相手の体力が残り少ない時や最後の削りに使うといい。

秘剣 ツバメ返し

空中から斜め下方向をなぎ払うように斬りつける技。あいかわらずしゃがみガード不能だが、今回はツバメ形の飛び道具は出ず、斬りつけのみになってしまった。また、弱中強の順で判定とスキが大きくなるように変更された。ジャンプの昇りでしゃがみガードにヒットするのは強のみ。

秘剣 朧刀

前作の残像踏み込み斬りとほぼ同じ技。残像を残しながら突進し、弱中強でそれぞれ1、2、3回斬りつける。

今回はガードされるとスキができるので、前作のように攻めのメインとして使っていくことはできなくなってしまった。技の出は早いので連続技に使っていくといいだろう。

秘剣 天つ風

新技。コマンドを入力するとまずは気合いをためるモーションになり、その後ボタンを押すと、相手に向かって低いジャンプで突進し、しゃがみガード不能の斬りを繰り出す動作をする技。

ための時間を長くすると、ジャンプの高さが高くなるようだ。詳細は次号で…

秘剣 霜風

ためのモーションまでは秘剣 天つ風と同じだが、こちらは立ちガード不能の下段斬りを繰り出す。ため時間での変化はないようだ（現時点）。

秘剣 天つ風と併用して上下のガードを迷わせるのが基本となるだろう。どちらの技もガードされるとスキが生じるので読まれないように。

武器飛ばし技

ツバメ6連

相手に向かってジャンプ攻撃。ヒットすると6連続のツバメ返しを見舞う技。

ガードされるとゴホゴホと咳込んでしまう（スキがある）ものの、ジャンプの軌道がかなり低くなったうえ、しゃがみガード不能なので奇襲として有効。残念ながら連続技には使えないようだ。



ためポーズから低空ジャンプしてしゃがみガード不能攻撃を繰り出す



スキは大きいが威力はなかなか。連続技に



なんと！ 今回は飛び道具を出せなくなってしまった



スキが大きいのでとどめのけずりに使うといい

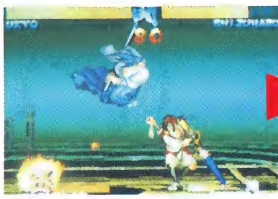


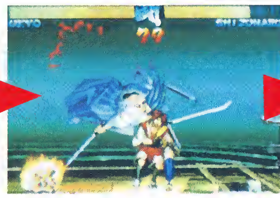
リンゴをなげるだけのフェイント技。連続で入力して投げまくると楽しい

■必殺	
非剣 ささめゆき［武］	↓↙←+D
秘剣 ささめゆき［武］	↓↙←+斬る
秘剣 ツバメ返し［武］	空中で ↙↓↘→+斬る
秘剣 朧刀	↓↘→+斬る
秘剣 天つ風［武］	→↘↓↙←+C(ため)
	A（開始）
秘剣 霜風［武］	→↘↓↙←+C(ため)
	B（開始）
■武器飛ばし技	
ツバメ六連［武］	→↘↓↙←→+BC



こっちは立ちガード不能。天つ風との使い分けでお手軽2択に


リンゴをなげたあと低空ジャンプで飛びかかり…


ツバメ返し。これはしゃがみガード不能だ

ヒットすればツバメ返しを6連続で叩き込む



橘 右京【羅　刹】

必殺技特性

羅刹を選んだ時の右京は、修羅と違って秘剣　朧刀と非剣　ささめゆきという前作から持っていた必殺技2種類がないかわりに、新必殺技を3種類も持っている。

その3種類の新必殺技は、ヒットした相手をよろけさせる雲雀、飛び道具の秘剣　陽炎、相手の攻撃を受け止めて斬りつける、いわゆる当て身技の秘剣　夢霞と、どれも今までの右京にはなかった技ばかり。

さらに、秘剣　ささめゆきも技名に閃が加わっていて、少し性質が違っているなど、かなり違いが目立つ。修羅とはかなり違った闘いの組み立てが必要になりそうだ。

必殺技

雲雀

刀の柄に光をまとわせて突き出す技で、食らった相手をよろけさせるのが最大の特徴。間合いによっては、よろけている所にしゃがみ強斬りなどで追い討ちが可能なようだ。

ただ、リーチが短くスキが大きいので、ヒットさせるのは難しい。ちなみに間合いが近いと最大3回ヒットする。

秘剣　ささめゆき・閃

技名に閃がつき、技もヒットすると吸い込んで連続で斬るようになった。

出かかりに刀を振り上げるので、先読み気味で対空に使えないこともない。また、前方への判定がそこそこ強いので、手を出した相手を吸い込めることもある。ただ、スキは大きいので注意。

秘剣　ツバメ返し

修羅と同じ技。飛び道具を出せなくなってしまった。

今回はBCで出せる奇襲攻撃がしゃがみガードできないため、リスクの大きいこの技を無理に使うことはないだろう。ちなみにガードされると着地で弱1回、中2回、強3回咳をしてしまい、順にスキが大きくなっている。

秘剣　夢霞

コマンドを入力すると、斜め上方向にさやを構える。その状態の時に武器攻撃を食らうと受け止めつつ相手を斬り捨てる。いわゆる当て身技。

構えに攻撃される分にはジャンプ攻撃であろうと返せるが、構え以外（足元など）にくる攻撃と、素手攻撃や蹴りは返せないので注意。

秘剣　陽炎

刀を振り上げて衝撃波を飛ばす飛び道具。振り上げる刀にも攻撃判定があり、これがヒットすれば衝撃波も連続で入る。単純に飛び道具だけ見ても射程に制限がなく、スキが小さいのでなかなかのもの。強はスピードが速いものの、出が遅くスキが大きいので弱を使うといい。

■必殺技	
雲雀［武］	←→＋A
秘剣　ささめゆき・閃［武］	↓↙←＋斬る
秘剣　ツバメ返し［武］	空中で　↙↓↘→＋斬る
秘剣　夢霞［武］	↘↓↙←→＋C
秘剣　陽炎［武］	→↓↘＋斬る
■武器飛ばし技	
夢想残光霞［武］	→←→＋CD

武器飛ばし技

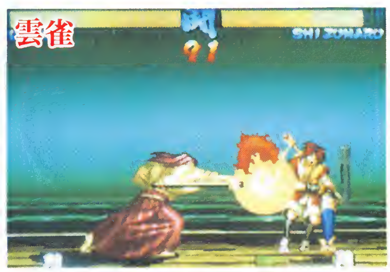
夢想残光霞

居合いの構えで突進し、ヒットすると目にも止まらない速さで相手の周りを回転しながら斬りつけ、相手は右京が刀を鞘に収めたあと、血しぶきをあげて倒れる。

ガードされると跳ね返るのだが咳き込んでしまうので、反撃は必至。出るのが早いので連続技に使うといいだろう。



判定はそこそこ強いが終り際のスキが大きい



食らった相手をよろけさせる効果がある



間合いが近いと2回ヒットし、そのあとさらに追い討ちが…



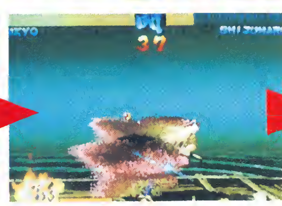
相手の攻撃を受け止めて反撃。攻撃されないと何もおきない

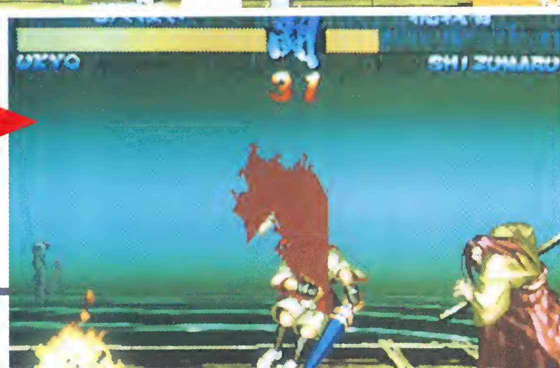


飛び道具をだせなくなったのは痛い。新技でフォローしよう



居合い抜きの構えをとりつつ突進していき…

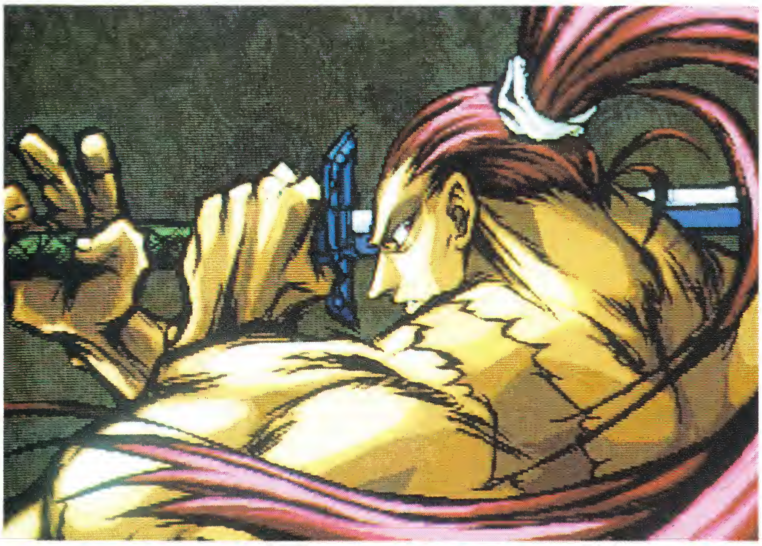

ヒットすると目にも止まらぬ早業で斬りまくり…



離れて刀をさやに収めたあと、相手が血しぶきをあげて倒れる

牙神幻十郎

己の生きざまを貫く殺意の太刀筋





基本性能

　前作で幻十郎といえば裏回り三連殺と威力の高い強斬りという印象が強かったが、それ以外の技、特に蹴り技などの小技も強力だった。
　しかし、今回はその小技、特に遠距離しゃがみ中斬りが弱くなってしまった。また、蹴り技の種類が減ってしまい、しかもキャンセルがかからなくなってしまった。ただ、今回は必殺技が豊富になり、使いやすいのでこちらをメインにした闘い方になりそうだ。
　通常技の中では、リーチこそ短くなったが威力の高い遠距離立ち強斬り、リーチの長い遠距離立ち弱・中斬りが使える。上段蹴りは3段技だが、1段目が対空技に使える。

特殊技

●不意打ち



覇王丸の不意打ちと似た、上段からの斬り

●防御崩し（相手を押す）



片手で相手をつきはなすような幻十郎の防御崩し

●防御崩し（相手を引っぱる）



前作のしゃがみ中斬りがあればここで役に立ったろうに…

●上段蹴り



最初の１発目が対空となるが、過信は禁物だ

《兇剣》

牙神幻十郎

　目的もなく旅を続ける。だが、覇王丸を殺す目的だけは変わらない。
　彼にとって、何事においても一番簡単に物事を解決させる方法が、左手に握られた刃を振り下ろすことであり、ころすことに対しては罪悪感すらもない。
　「鬼」についても何も感情はもっていない。

●足払い



リーチが長いのはいいが、キャンセルがかかって欲しい…

●牽制攻撃



前作でいう、しゃがみ弱キックといった所か

●下段狙い攻撃



幻十郎の蹴りは、全般的にキャンセルがかからないのが残念

●垂直ジャンプ蹴り



●斜めジャンプ蹴り



※コマンドはマイキャラが右向きの時のもの。解説にはテストバージョンを使用しており、変更の可能性があります。

牙神幻十郎



	素手攻撃	強斬り	中斬り	弱斬り
立ち近距離				
立ち遠距離				
しゃがみ近距離				
しゃがみ遠距離				
垂直ジャンプ				
斜めジャンプ				

牙神幻十郎【修羅】

必殺技特性

修羅は前作からあまり変更を受けていない。今回は小技が弱体化しているので、必殺技の使い方が重要になる。
三連殺が大きく変更され、2回目、3回目を入力するタイミングがかなり遅くなっている。そのかわり連続でつながりやすい。また、1回目で相手の裏に回ってしまうと、3回目に普通のフィニッシュとは違う技が出てしまいダウンを奪えなくなる。とはいえ、連続でつながりやすいので、中間距離からの奇襲戦法は健在。さらに雫刃というコマンド投げもついたので、中間距離からの攻めがさらに多彩になった。桜華斬で牽制しつつ攻めていこう。

必殺技

桐霸 光翼刃

前作と同じく、刀を振り上げつつ上昇する技。覇王丸の奥義 弧月斬と違い、無敵時間はないようだ。判定は強くなっているが、対空技として信頼できるというほどではない。連続技、早目に出しての対空として使う。
ちなみに弱は2回、中は3回、強は4回ヒットする。

三連殺

高速でダッシュし相手を切りつける技。連続入力で3回出せる。間合いを調整して中、強で出すことで裏に回ることがあるのは前作と同じ。
今回は入力タイミングが遅くなっているので注意しよう。そのかわり、今回は最後の3発目までつながりやすくなっているようだ。

桜華斬

前作でおなじみ、花札状の弾を飛ばす飛び道具。
出が早く、弾のスピードも速い。それに、出したあとのスキもそれほどないようだ。ただし、射程は短く、強で出してもズームアウト時の端から端までは届かない。キャンセルをかけて出して牽制に使うとよい。

雫刃(しずくじん)

新たに追加されたコマンド投げ技。相手を片手でつかみ上げて上に放り投げ、ジャンプ斬りを決める。
ダッシュから決める、ABの回り込みから決める、跳び蹴りをガードさせて決める、など、使い方は他のコマンド投げを持っているキャラクターと変わらない。

紅(くれない)

これも新技で、大きく振りかぶってからの踏み込み斬り下ろし。出るのが遅いのだが、リーチが長く、一度出してしまえば相手の攻撃を食らっても攻撃判定が残るようなので、地上戦で、中間距離で置いておくような感じで使おう。
弱は出るのが早いがリーチが短く、強は遅いが長い。

武器飛ばし技

五光斬

前作と同じ武器飛ばし必殺技。目の前に花札を出し、当たった相手を花札ごと斬りつけ上空へ吹き飛ばし、それをジャンプして追いかけ、空中で5連続斬りを見舞う。

出かかりの上半身無敵がなくなり弱体化したが、出るのが早く、ガードされてもスキがないのは変わっていない。

■必殺技	
桐霸 光翼刃［武］	→↓↘+斬る
三連殺［武］	↓↘→+斬る(3回入力)
桜華斬	↓↙←+斬る
雫刃（しずくじん）［武］	←↓↙+C
紅（くれない）［武］	→↘↓+斬る
■武器飛ばし必殺技	
五光斬［武］	→←↙↓↘→+AB



相変わらず無敵時間はないようだが、判定は強くなった



今回は連続技になりやすく、手痛い反撃も減るだろう



牽制に重宝する、中間距離用の飛び道具だ



見た目の格好いいコマンド投げ。ダッシュなどから狙おう



中間距離で相手の出鼻をくじくように使うと効果的


おなじみ、花札をヒットさせたあとに…


相手を上空に吹っ飛ばし



札ごと5回、切りつける豪華な技だ

牙神幻十郎【羅刹】

必殺技特性

羅刹は奇襲攻撃は苦手としている。そのかわり、近〜中距離でじりじりとプレッシャーを与えつつ攻めることが可能だ。

三空殺は三連殺とは違い裏に回らないし、ガードされると特大のスキがあるので、奇襲には使えない。コマンド投げもないのでダッシュからの攻めも単調になりがちだ。

しかし、羅刹には裏桜華・菖蒲という強力な武器がある。ボタンを押しっ放しにすることでガードされてももう一度攻撃できるので、この技を出しておいてから攻めていくと相手はなかなか逃れることができない。この技の使い方が羅刹の強さを左右するだろう。

必殺技

桐覇 光翼刃

修羅と同じ。刀を振り上げつつ上昇する技。

無敵時間がないので、連続技・早目に出しての対空として使おう。前作よりも判定は強いので多少は信頼がおけるようになっている。

ヒット数が変更になり、弱は2回、中は3回、強は4回ヒットするようになった。

百鬼殺

水平に刀を振りながら前進していく。相手にヒットするとつかみ上げ、花札を斬りつつ相手を蹴り飛ばす。弱は2回、中は4回、強は6回刀を振る。

ガードされると反撃を受けやすいが、弱、中、強を使い分けてガード回数を惑わせれば有効だろう。

裏桜華・菖蒲

花札を飛ばす飛び道具。見た目は修羅の桜華斬と変わらない。この技の特徴は出したあと、ボタンを押しっ放しにしていると、ガードされたあとに一度空中に跳ね上がって落下し、再び相手を襲うことだ。相手の跳び込みなどを防ぐことができるので、とりあえず跳ね上がらせておこう。

三空殺

相手に向かって走っていき、ヒットすると斬り上げて相手を宙に舞い上げる。連続で入力すると浮いている相手を3回まで斬りつける。

三連殺と違い、裏に回ることはない。威力はあるので連続技に組み込もう。ガードされるとスキが大きいので、奇襲にはあまり使えない。

紫暮（しぐれ）

修羅の紅と性質的には同じ技。違いはグラフィックで、紅は赤タン、紫暮は青タンの札を出すのだ。

紅と同じく出るまでが遅いので、相手の起き上がりに置いておく使い方が最も安全だろう。裏桜華・菖蒲の入力ミスで出てしまうことが多い技といえるだろう。

■必殺技	
桐覇　光翼刃［斬］	→↓↘+斬る
百鬼殺［斬］	→←→+斬る
裏桜華・菖蒲［斬］	↓↙←+斬る(押しっ放し)
三空殺［斬］	↓↘→+斬る(3回入力)
紫暮（しぐれ）［斬］	→↘↓+斬る
■武器飛ばし必殺技	
裏五光［斬］	→←↙↓↘→+CD

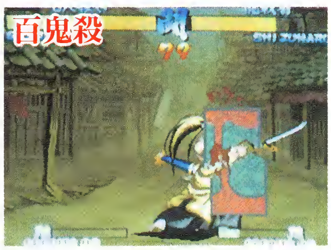
武器飛ばし必殺技

裏五光

目の前に花札を発生させるまでは五光斬と同じ。こちらはヒットすると垂直に昇っていきながら相手を斬る。上昇中に5枚の花札が残り、頂点に達すると相手もろとも真下に斬りおろすカッコいい技。性質、使い道は五光斬と同じだ。相手の技のスキにいれたり、連続技に使おう。



早めに出せば、結構信頼できる対空技になる



技の終りに際にスキがあるので、ここぞという時に使おう



特殊な軌道を描く花札は、きっと相手を迷わせるだろう



ガードされると着地まで無防備になる。威力は大きいのだが



相手に見きられないと思った時以外は、リスクが大きい


この技も五光斬と同じく花札を当て


札の残像とともに上空に昇っていき

5枚の札もろとも相手を真一文字に斬りおろす！





壮大なステージと衝撃のビジュアル！強力なオプションと多彩なショットで敵を撃て!!

『PULSTAR』の徹底攻略第3弾。今回は、ステージ4からステージ5を攻略。さらに自機の攻撃力及び敵キャラのダメージ表も大公開。

攻略／DSP-たろりん

PULSTAR

© AICOM CO., LTD. 1995

エイコム	シューティング	305M

MVS	発売中 ¥88,000	カセット	発売中 ¥32,000	CD	発売中 ¥8,800

パルスターデータ特集

ボイジャー完全分離の種類

完全分離をするとボイジャーを失ってしまい、使い方が難しいので、あまりくわしく紹介していなかったが、ここですべての、ボイジャー完全分離を写真で紹介しよう。

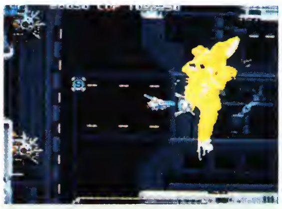
DINO246のすべて

自分の命を預けて宇宙を駆ける、愛機『DINO246』。この、高性能戦闘機の様々な武器の攻撃力をここで紹介しよう。

どの攻撃も一長一短があるので、ステージに適した武器を選んで攻略するのがクリアへの早道になることは、まちがいない。

主人公設定

ここでは、主人公のプロフィールとバックストーリーを紹介しておこう。



単独で乗り込むだけあって強い



姉の意思を胸に今、出撃する

山崎 薫
2238年6月15日 20歳
JAPAN ネオ北海道
北見シティー出身
身長 167cm
体重 46kg
B84、W58、H86cm
血液型 B型

ストーリー

主人公の薫は、防衛学校では姉の直美と1、2を争うパイロットであった。

直美は学校を卒業すると、そのまま防衛軍に入隊し、そのずば抜けたパイロットセンスで周囲のパイロットたちを驚愕させていたが、前回の戦いで攻撃部隊である『PULSTAR』に志願し、銀河の中へ飛び立ったまま帰ってくることはなかった。

薫はそんな姉の意思にあやつられるように、第2攻撃部隊へ志願し、姉の待つ銀河の中へと飛び立っていった。

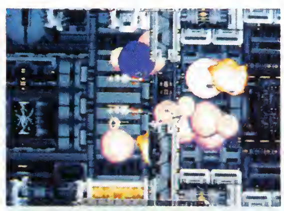
ちなみに、両親はネオ北海道の北見シティーで20世紀風のCAFE『カールビィンソン』を夫婦仲よく営んでいる。

DINO246データ

攻撃方法	攻撃力
ノーマルショット	1
サブショット（連射時）	1
イオショット	2
イオ（本体）	0.5
ボイジャー（本体）	0.5
ためショット（LV.1）	8
ためショット（LV.2）	21
ためショット（LV.3）	37
スプレッドビーム（各）	2
ホーミングレーザー	2
ブレイクレーザー	0.5
フリップレーザー（LV.1）	2
フリップレーザー（LV.2）	4
フリップレーザー（LV.3）	8
リングレーザー（LV.1）	8
リングレーザー（LV.2）	21
リングレーザー（LV.3）	37
ホーミングミサイル	2
光子ミサイル	1/6
スプレッドボム	0.25

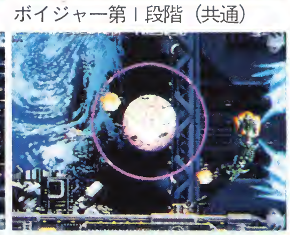
※ちなみにブレイクレーザー、光子ミサイル、スプレッドボムは当たっている時間だけ、上記のダメージをあたえます。

ボイジャー512



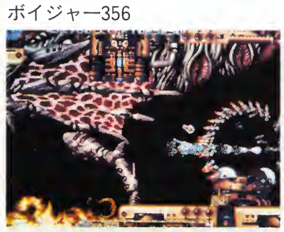
画面全体で大爆発を起こす

ボイジャー第1段階（共通）



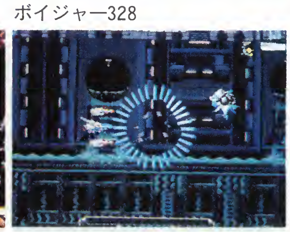
最初はまだ貧弱な爆発

ボイジャー356



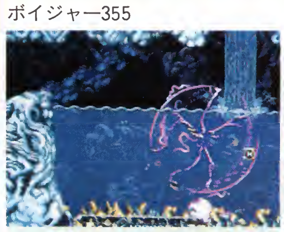
大量のホーミングミサイルを発射！

ボイジャー328



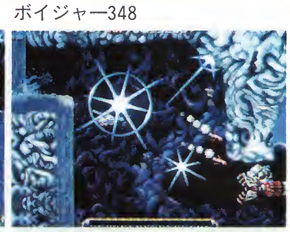
このあとは反射しまくるぞ！

ボイジャー355



画面にプラズマを発生させる

ボイジャー348



キラリと光るにくいボム

前号で予告しました『PULSTAR』の6〜8面の攻略は都合により、来月以降になりました。

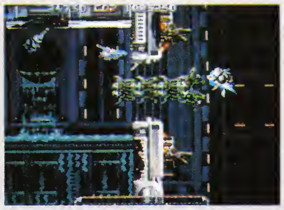
真説ボイジャーの使用法

これまでにも、何度かボイジャーの使い方を説明してきたが、具体的な有効利用方を簡単に紹介しておこう。

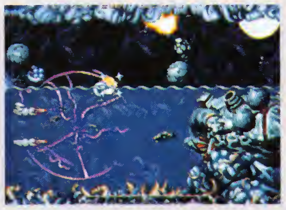
まずはボイジャーの完全分離。これは一定時間の無敵時間が得られる他には、攻撃力も低いし、せっかくのボイジャーも失ってしまうので使えないと思われがちだが、一部の箇所での緊急回避には使える。例えば2面ボスの第2形態、卵飛ばし攻撃。これは卵のパターンが悪いとよけ切れなくなってしまうことがあるが、こんな時にA+Bでドーン!

もう一つはボイジャーめりこませ。ゲーム歴の長い人は自然にやっているとは思うが、ボイジャーをカタい敵にめり込ませて、ショットとボイジャーの両方でダメージを与えるというもの。

やはりボイジャーはこのゲームのメインとなるフィーチャーだけあって、色々使い方に応用が利く。極めよう!



うまく使えば反対側の壁も破壊可能



危ない時にはすかさずドーン!!

スピード&チャージアイテムの秘密

複数のアイテムを取ることによって、効果が増していくスピード&チャージアイテムだが、意外に何段階、効力が加算されるのかわからない人が多いと思う。

チャージは2段階、スピードは4段階まで速くなるのだ。

ゲーム中に最も多く現れるのがスピードアイテムなので、スピードアイテムを取った数だけ点数をアップできる。腕に自信のある人はためしてみよう。



チャージアイテムは必ずゲット!



地味だが重要なスピードアイテム

敵キャラデータ集

ここでは、『PULSTAR』に登場する自機をのぞく、全94の敵キャラのデータを紹介しよう。
耐久値(HP)も明記してあるので、今号までのステージ1～5や、次号の後半ステージの攻略に役立てて欲しい。

1面



テンプル
HP 4
SCORE 80

各面共通



キャシー
HP 1
SCORE 100

各面共通



ドリス
HP 8
SCORE 1000

各面共通



シーザー
HP 8
SCORE 300
弾 20

各面共通



ピヨ
HP 2
SCORE 230

各面共通



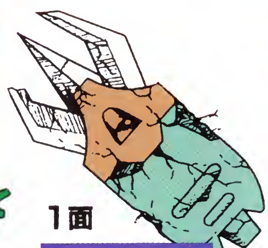
キャリコ
HP 1
SCORE 200
アイテムGET 100

各面共通



ジョー
HP 1
SCORE 10

1面



キキ破片
HP 1
SCORE 100

各面共通



ミキリ
HP 1
SCORE 30

1面



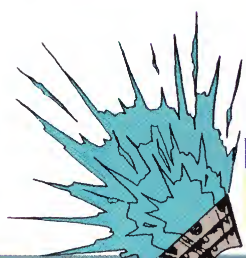
ネーブル
HP 腕 37
本体 74
SCORE 腕 10000
本体 5000

1面



マイケル
HP 頭 8
SCORE 1500

1面

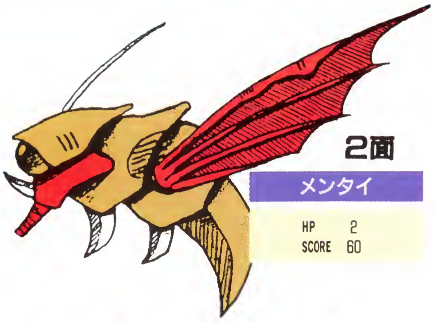


噴射
HP 8
SCORE 400

1面



破片
HP 1
SCORE 100



2面

メンタイ

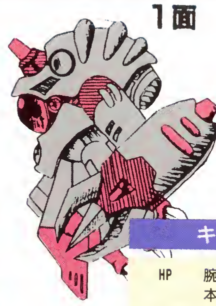
HP　2
SCORE　60



2面

スカル

HP　21
SCORE　440



1面

キキ

HP　腕　1
　　本体　4
SCORE　腕　400
　　本体　700



1面

バンバン

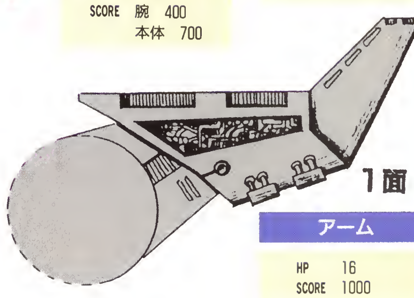
HP　砲塔　2
　　本体　8
SCORE　砲塔　10
　　本体20



2面

アイアン

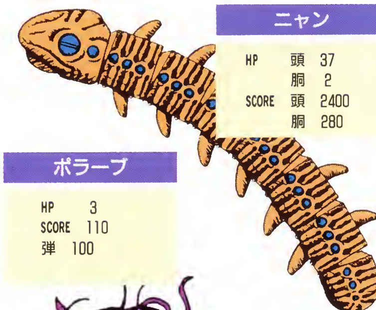
HP　8
SCORE　150



1面

アーム

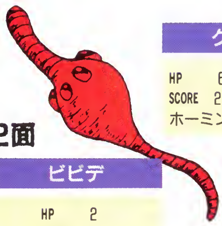
HP　16
SCORE　1000



2面

ニャン

HP　頭　37
　　胴　2
SCORE　頭　2400
　　胴　280



2面

ビビデ

HP　2
SCORE　180



2面

グレート

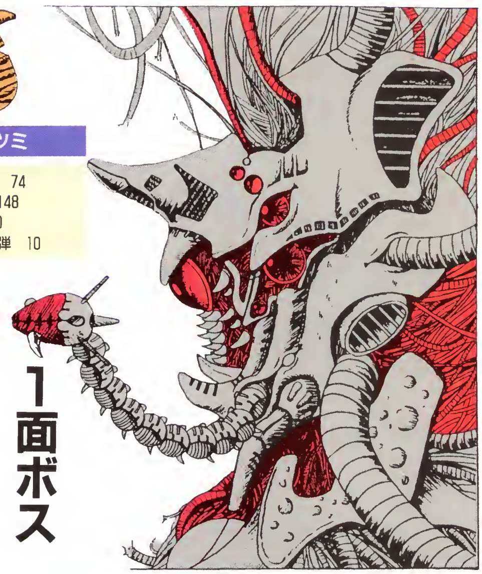
HP　6
SCORE　200
ホーミング弾　10



2面

ポラーブ

HP　3
SCORE　110
弾　100



1面ボス

ナツミ

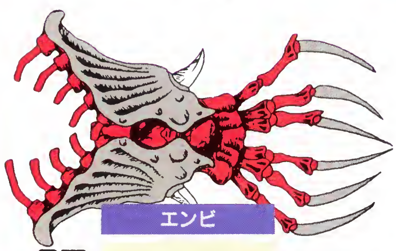
HP　触手　74
　　目　148
SCORE　15000
ホーミング弾　10



2面

ウフン

HP　頭　37
SCORE　400



2面

エンビ

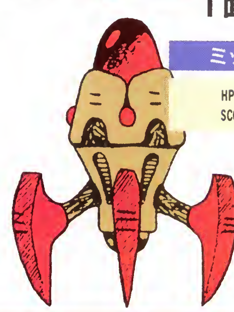
HP　28
SCORE　70



1面

レイチェルII号

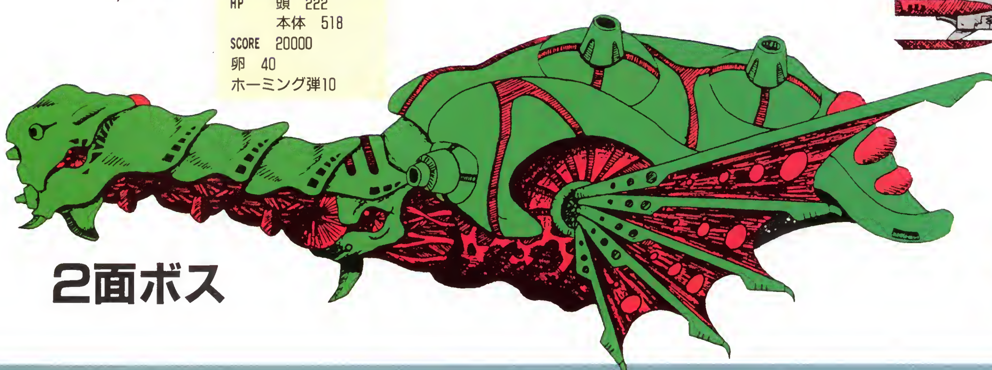
HP　無敵



2面

ミッチェル

HP　3
SCORE　200



2面ボス

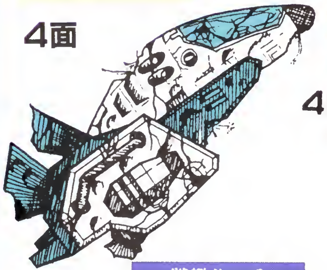
ガーラ・ナーガ

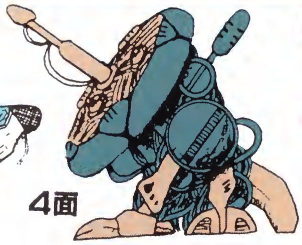
HP　頭　222
　　本体　518
SCORE　20000
卵　40
ホーミング弾10

撃沈DINO206

HP 4
SCORE 120

4面

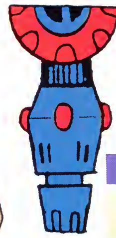




4面

ブー

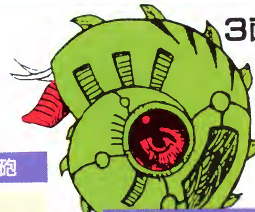
HP 21
SCORE 250



4面

戦艦ビーム砲

HP 16
SCORE 400



3面

チルチル

HP 4
SCORE 80



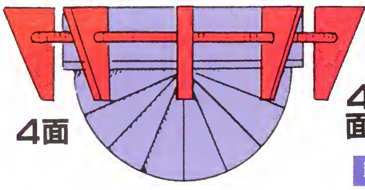
1面

ラケブ

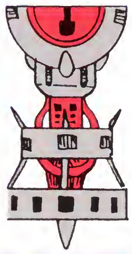
HP 1
SCORE 110

戦艦ハッチ

HP 37
SCORE 800



4面

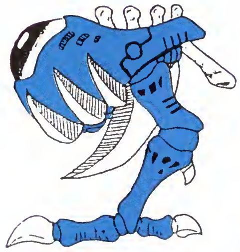


4面

戦艦パルスヒザー砲

HP 12
SCORE 200

4面



デッカード

HP 37
SCORE 4000
ホーミング弾 20

各面共通



サヨ

HP 1
SCORE 200



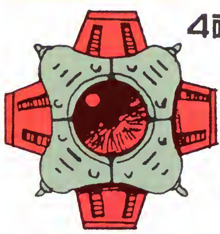
3面

ゲッピー

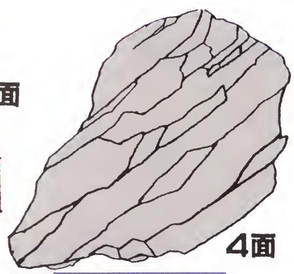
HP 2
SCORE 100

アガサ

HP 8
SCORE 140



4面

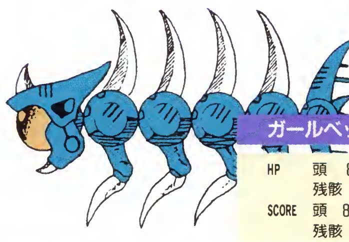


4面

隕石

HP 8
SCORE 280

4面



ガールベック

HP 頭 8
残骸 2
SCORE 頭 800
残骸 300

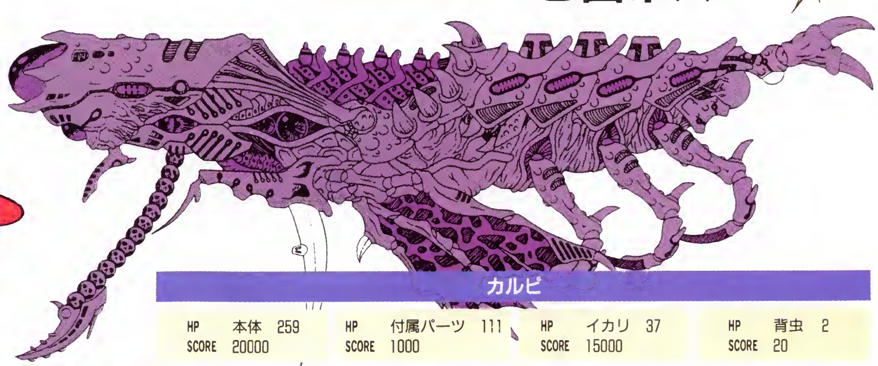


4面

モエ

HP 111
SCORE 5000
残骸 500

3面ボス



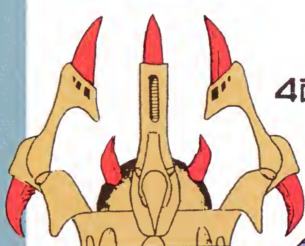
カルビ

HP 本体 259
SCORE 20000

HP 付属パーツ 111
SCORE 1000

HP イカリ 37
SCORE 15000

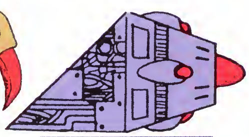
HP 背虫 2
SCORE 20



4面

チャブ

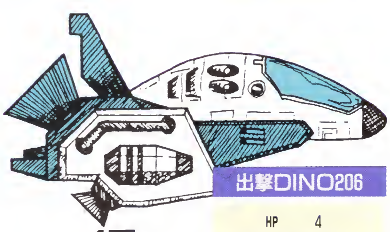
HP 37
SCORE 500



4面

戦艦 ニュートリノビーム砲

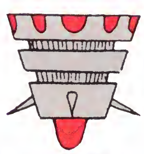
HP 16
SCORE 3000



出撃DINO206

HP 4
SCORE 120

4面



戦艦レーザー砲

HP 16
SCORE 300

4面

戦艦ノズル

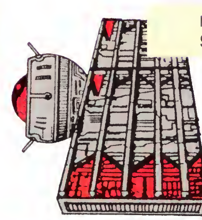
HP 37
SCORE 500



4面

衛星

HP 14
SCORE 470



4面



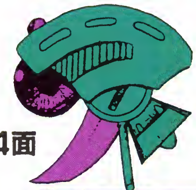
5面

フジ
HP 37
SCORE 800



5面

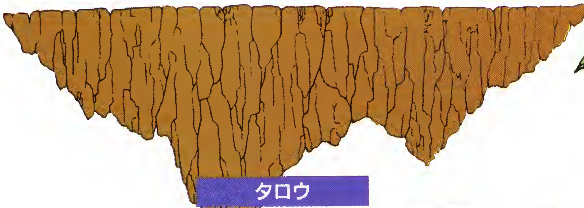
バド
HP 16
SCORE 200



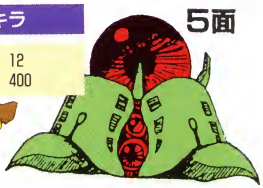
4面

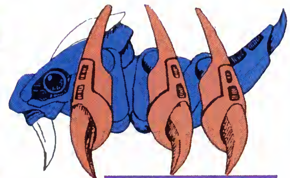
キチスケ
HP 1
SCORE 50

浮遊大陸 5面
HP 74
SCORE 2000



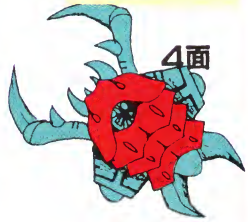
テキラ 5面
HP 12
SCORE 400





5面

ケンチキ
HP 2
SCORE 110



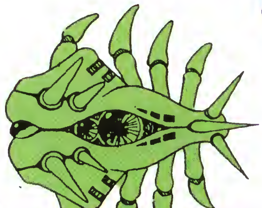
4面

ガメ
HP 1
SCORE 40

タロウ
HP 4
SCORE 90

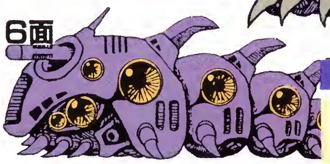


5面



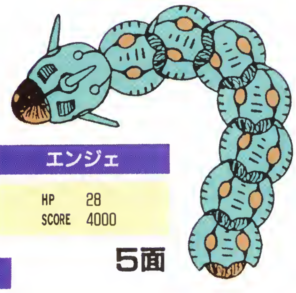
5面

ネーチャン
HP 63
SCORE 2000



6面

ツミ
HP 本体 16
飛散時 4
SCORE 400



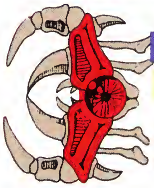
エンジェ
HP 28
SCORE 4000

5面



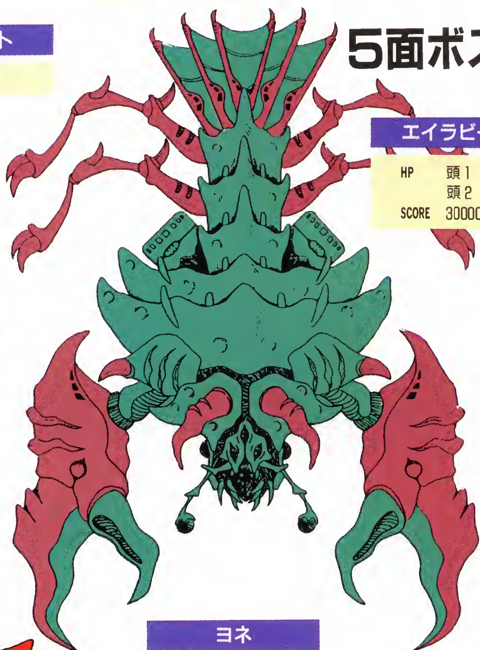
4面

ナンシー
HP 8
SCORE 200
弾 50



ギルバート
HP 無敵

6面



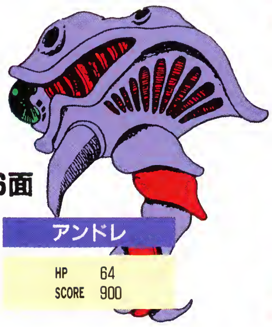
5面ボス

エイラビーラ
HP 頭1 222
頭2 444
SCORE 30000



キラグワイア
HP 足 148
本体 555
SCORE 25000
ワーム弾 20

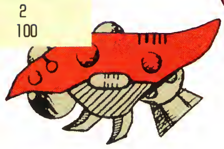
4面ボス



6面

アンドレ
HP 64
SCORE 900

マーベラス
HP 2
SCORE 100



6面

ヨネ
HP 16
SCORE 100

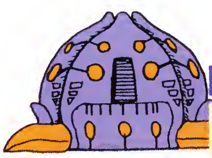


6面

アハン
HP 8
SCORE 90



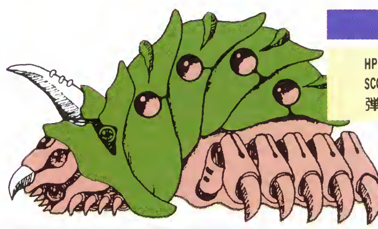
6面



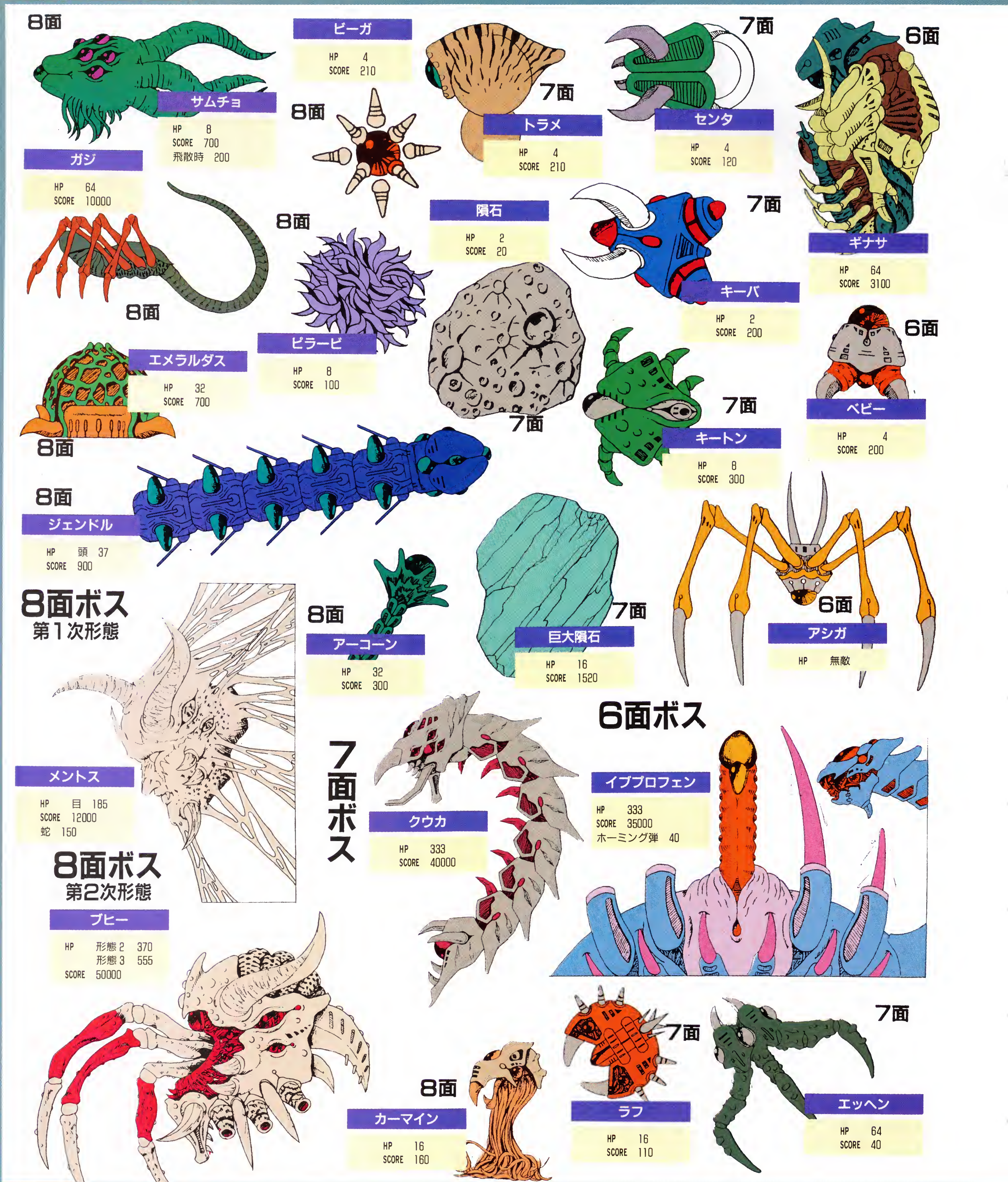
6面

ゴンベ
HP 16
SCORE 200

テッサ
HP 63
SCORE 1400
弾 100



5面


8面
サムチョ
HP 8
SCORE 700
飛散時 200
ガジ
HP 64
SCORE 10000
8面
ビーガ
HP 4
SCORE 210
8面
7面
トラメ
HP 4
SCORE 210
7面
センタ
HP 4
SCORE 120
6面
ギナサ
HP 64
SCORE 3100
8面
ピラービ
HP 8
SCORE 100
隕石
HP 2
SCORE 20
7面
7面
キーバ
HP 2
SCORE 200
8面
エメラルダス
HP 32
SCORE 700
8面
6面
ベビー
HP 4
SCORE 200
7面
キートン
HP 8
SCORE 300
8面
ジェンドル
HP 頭 37
SCORE 900
8面ボス
第1次形態
メントス
HP 目 185
SCORE 12000
蛇 150
8面
アーコーン
HP 32
SCORE 300
7面
巨大隕石
HP 16
SCORE 1520
6面
アシガ
HP 無敵
6面ボス
イブプロフェン
HP 333
SCORE 35000
ホーミング弾 40
7面ボス
クウカ
HP 333
SCORE 40000
8面ボス
第2次形態
ブヒー
HP 形態2 370
形態3 555
SCORE 50000
8面
カーマイン
HP 16
SCORE 160
7面
ラフ
HP 16
SCORE 110
7面
エッヘン
HP 64
SCORE 40

STAGE 4

ATTACK ON SPACE STATION

前半

前半は巨大戦艦との闘い、後半は敵基地内部での闘い、というステージ。このステージはイオの使い方が非常に重要になる。逆にいえば、後半ステージに向けてイオの操作法を練習するステージだと受け取ることもできる。

さて、このステージはエリアごとに分けて解説していこう。

巨大戦艦と対決

まずは戦艦が正方向にスクロールする（自機が戦艦に対して右に進む）エリア。

前のステージ3でイオを必ず装備しているはずなので、まずはこのイオを右上に向けて固定しよう。この動作は迅速におこなうこと。次に画面の上の方にいき、戦艦後部の2機のエンジンをためショットで破壊する。もし、このエリアで死んで復活する時は、これを破壊しにいくと次の敵に対して出遅れることになるので無視してもよい。ただしこの場合、エンジンの噴煙に当たらないように充分注意すること。


エンジンの噴煙に注意しよう

エンジンを破壊した頃、下の方に衛星がでてくる。特に攻撃はしてこないが、邪魔なのでためショットで破壊。

そのあとすぐに、下の地面上を、デッカードが歩いてくる。この敵はカタく、1発で破壊するにはためショットの最大パワーでなくてはならない。そんなわけで出現即破壊というわけにはいかないので、こいつの撃ってくるミサイルに気をつけておこう。破壊可能なのでまあ大丈夫だが。


結構カタいのでためショットで

次にその後ろからガールベックが出てくる。こいつはすぐに破壊しないと三日月型の大きな弾を多数出してくるので、できるだけすぐにためショットで頭を撃って破壊しよう。この三日月型の弾はボイジャー・イオでも防げない厄介者だ。ちなみにこの時、戦艦についている砲台が弾をポコポコ出してくるので気をつけておこう。ガールベックを破壊したあとにショットを連射し、イオの弾で破壊すればグッド。


こいつの出す三日月弾がツラい

イオがない時はボイジャーで弾を防ぎつつ砲台の目の前に潜り込んでためショットで破壊することになる。これは怖いが、破壊しないとバンバン弾を撃たれてもっと怖いのでがんばれ！


イオは絶対右上を向けること

さて、その後には戦艦についているレーザー砲台を破壊することになる。イオがあればショットを連射して破壊すればよいので楽勝だが、そうでない時は、正面にいって破壊するしかない。画面左端でねばっていればしばらくの間は大丈夫なので、先にレーザー砲台を撃たずに、次にくるガールベックを先に倒すのもいいだろう。

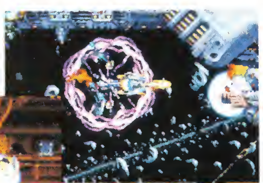

左にいくときは下を通れば安全

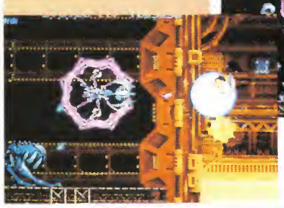
地形が一段高くなっているところに、短いレーザーを撃つ砲台があるので、これを破壊し、すぐに画面の右下の方に移動しよう。画面後ろからガールベックが出てくるからだ。出てきたら下を通って左に回り込み、自機のほうに振り返ってからためショットで破壊せよ。胴体部分は無敵なので、振り返ってきてから撃たないと破壊できないので注意しよう。


一番後ろで通路が開くのを待つ

そのあとイオのアイテムを取ったらすぐにイオに右上に向けて固定する（イオのアイテムを取ると、固定が解除されるのだ）。そして戦艦についている砲台を破壊していく。最後に戦艦と下の地形の間の狭い隙間を抜ける時は焦らずに下の地形の少し上に自機を合わせておけば大丈夫。

その後は隕石がたくさん出てくるエリア。プラズマレーザーを持っていればプラズマを出しているだけでよい。他の武器の場合も、特に注意せずとも大丈夫だろう。むしろここで注意するべきものは、後ろから出てくるデッカード。プラズマレーザーを重ねて破壊するか、イオを左下に向けて連射して対処しよう。


プラズマを砲台に重ねるだけ


後ろからくるので覚えておこう

戦艦の猛攻は続く

次に戦艦が逆にスクロールしてくるエリア。ここでイオの使い方が試される。まずは左を向け、狭い部分の砲台を破壊していく。次に広い場所に出たら、左上を向けてレーザー砲台を破壊していこう。ここでプラズマレーザーを持っていると非常に楽ができるぞ。スコアを稼ぎたいならば、途中で出てくるザコをできるだけ逃さずに破壊することを勧めよう。

最後にエンジン2機を破壊すると戦艦は沈む。そのあとはイオを左下に向けておこう。前方から出てくる丸いザコと闘っている最中に左下からデッカードがくるからだ。丸いザコはレーザーを出してくるが全然弱いので気をつける必要はない。

後半

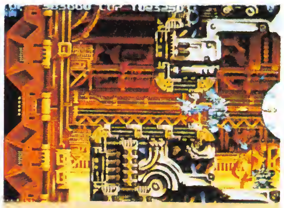
このあとが問題の基地内部。まずはイオを右下に向ける。そして、スプレッドビームのアイテムを取ろう。長いことお世話になったプラズマレーザーともここでお別れ。

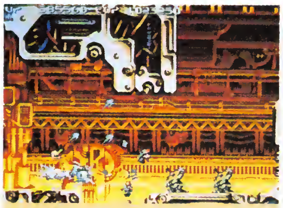
基地内部に突入

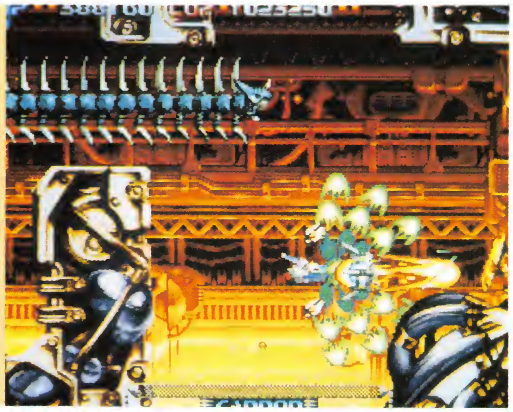
基地の入り口、狭い通路に差しかかったら、すぐに前に出ずに、イオのショットを連射して下のレーザー砲台を破壊しよう。復活の場合はイオがないので、レーザーのスキを見て正面に入って破壊。

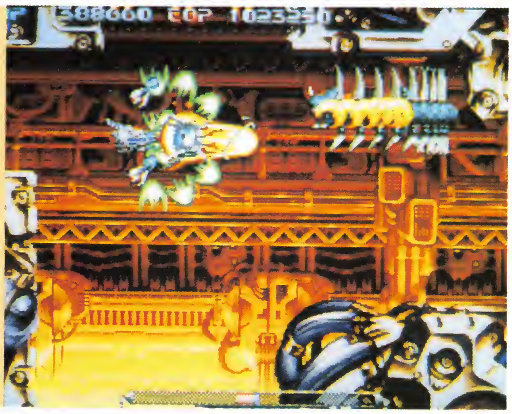
基地にはいって、壁に設置されている砲台を軒並み破壊したら、下にある壁の隙間の左側で待機。ここからザコがゾロゾロと出てくるからだ。ボイジャーでザコが出してくる弾を防ぎながら撃っていよう。この時、イオを右上に向けておけば、右上のほうに出ているザコも破壊できる。破壊できなくても弾はボイジャーで防げるので安心。

ザコの出現が止まるまで画面左下で待ち、ザコが止まったら右上にいって砲台を破壊し、すぐに右にいこう。また後ろからガールベックが出てくるからだ。急いで右にいかないとお尻を貫かれてしまう。まずは右下にあるバリア発生装置をためショットで破壊しておき、ガールベックが出てきたら少し右のほうで待ち、尻尾の部分が画面内に現れたら左に回り込んで頭を撃とう。左にいく時には大量に出してくる三日月弾には充分に気をつけること。


イオは右下を向けるように


ザコが出る隙間の手前で耐える


まず右下のこれを破壊しておき…

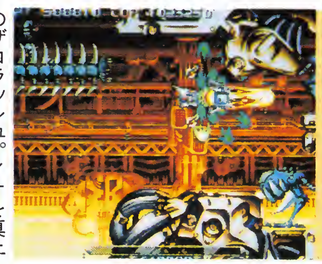

ガールベックの正面に回り込む

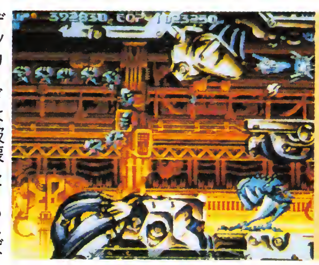
ここが腕の見せ所

次が最難関、画面左上からのザコラッシュ。イオを真上に向けて画面左端で粘る（イオで敵弾を防ぐ）という方法もあるが、これはちょっと怖いので、前に抜けるパターンをお勧めする。まずためショットで下のデッカードを破壊、すぐに再びためて上のデッカードを破壊する。そしてすぐに上のデッカードがいたところを通って右上にいき、上の壁の後ろに隠れてしまおう。この時イオを左に向けておけばザコもしっかり全機撃てる。

デッカードは破壊してもしばらく残骸が残るが、この残骸は判定がないので大丈夫。爆風が出ていればすでに破壊していることになっているので、前に出る時にはこの爆風を目安にしよう。ちなみに、上下両方のデッカードを破壊するのはチャージのアイテムを持っている時でないと厳しいので、復活時は上だけを破壊するようにしよう。

あとはボスまで数機のザコと砲台を破壊するだけ。


上のデッカードは最大ため1発


すぐに壁の後ろに隠れればOK

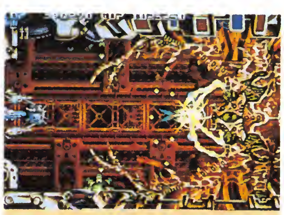

ここは適当にやって大丈夫

BOSS

最初は登場時の演出がある。このときのヘビ状の敵には当たり判定がない。まあ、ここまできたことがあれば知っていると思うけど…ね。

まずは弱点の口の部分についているカバーを破壊しよう。このカバーを破壊するまではボスは緑色の弾をばらまいているが、ボイジャーで防いでいれば全然問題ないだろう。カバーを破壊すると本番。まずは以下の3種類の攻撃をしてくる。

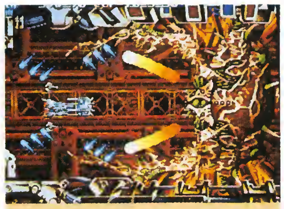
・太い湾曲レーザーを上下に出す
・壁で反射する青いビームを上下斜めに出す
・口から青いブレスを出す


この弾はボイジャーで防ごう

太い湾曲レーザーは画面の中央付近にいれば問題ない。青いビームも、画面中央で、

反射してくるビームよりも右側にいれば大丈夫。ハサミに体当たりしないように気をつけるように。

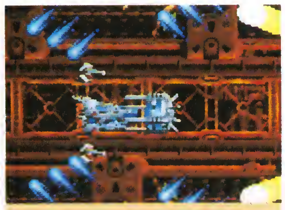
口からのブレスがちょっと怖い。出してくるタイミングがランダムなので予測不可能、その上結構スピードが速いのですぐに反応してよけなければならない。大抵は左にまっすぐ撃ってくるが、たまに自機の位置に反応して斜めに撃ってくることもあるので充分


黄色い湾曲レーザーはこの辺で

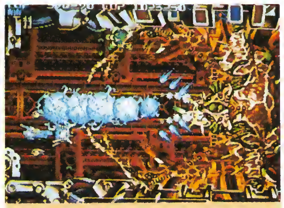
に注意しよう。

しばらくすると吸い込みモードになる。(きちんとダメージを与えていれば、このモードになる前にボスを倒すことができる! やれ)。

まず、このモードになると、自機を口のほうに向けて吸い込むようになる。レバーを左に入れて抵抗しよう。さて、こうして吸い込みながら、自機のX座標に反応するサーチレーザーを3本×5セット撃


反射ビームもこんな感じでよい

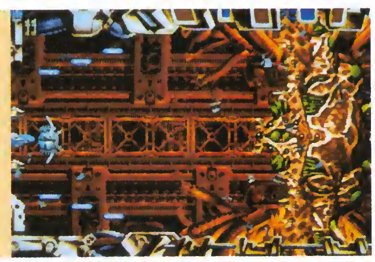
ってくるのだが、このレーザーのよけ方が難しく、コツをつかまないとよけ切ることはなかなか難しいだろう。まずは画面左端でレバーを左に入れたまま、最初のレーザーがくるのを待つ。最初のレーザーがきたら、このレーザーが自機の真上(真下)に来るまで待ち、タイミングよくレバーを離し、ボスに吸い込まれよう。そうすれば自動的にレーザーをよけられるはずだ。


このブレスが怖い、上下によけろ

最初の一回だけはレバーを離すタイミング次第でレーザーに当たってしまう可能性があるので、最初だけはレバーを右にチョイと入れてよけるようにしよう。

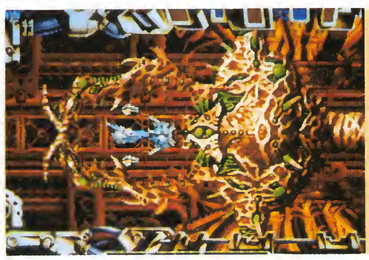
さて、こうして吸い込まれていれば自動で4セット目までのレーザーはよけることができるのだが、最後の5セット目がくるとボスは吸い込みを止めてしまう。そのため、レバーを離したまま「こうしてりゃ全然平気だぜヘププーウッ」とか思っていると死ぬ。これで死ぬとかなりくやしい(私は死んだことあり。ちくしょー)。最後の5セット目の時はきちんと自機を右に動かしてよけよう。前にいきすぎるとボス本体に体当たりしてしまう。

次に、ハサミをワシャワシャと開閉しながら、画面左に迫ってくる。最初にハサミを開いた時にボスの口の目の前(ハサミの中)に入ってしまい、ボスが迫ってくるのに合わせて左に動こう。ボスが一番左にきた後、右に戻ってい


左に引きつけるのがポイント

く時には、すぐに画面左端に逃げればその後は大丈夫。

この後は最初の攻撃に戻る。まあ、ここではサーチレーザーのよけ方さえマスターしてしまえば死ぬことはなくなるだろう。


ハサミ攻撃はあらかじめ中に入れ

STAGE 5

THE DANGEROUS FOREST

前半

まず、このステージ全般での注意点。それは「滝」。ステージ2と同じく、滝の中では水圧がかかって自機が下に押される。ステージ2よりもこのステージではタチが悪く、滝に押されて背景に当たって死ぬ、ということがあるほどだ。滝はただの背景だと思わず、罠だと思って取りかかろう。

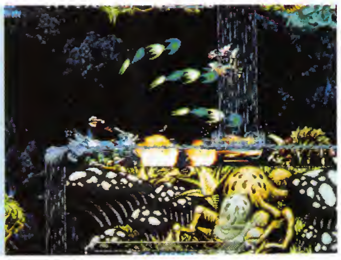
滝と敵の猛攻撃

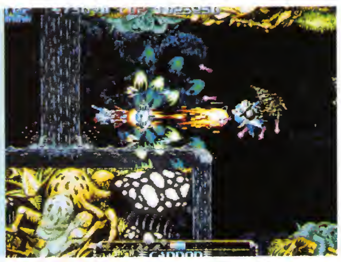
ステージ開始直後、まずはイオを右上に向けておこう。少し後の攻撃に対処するためだ。

最初は背景の上の隙間からザコが数匹降ってくる。同時に、下の地面上をテッサが歩いている。このテッサ、放っておくと子供(?)を飛ばしてくる。それも、自機が真上にきた頃に撃ってくるので対処しづらい。破壊可能ではあるが。そんなわけで、テッサは出現即ためショットで破壊してしまおう。

次の敵はバド。紫色のビームを前方にばらまく。正面付近で隙間に入ろう。しかるのちにためショットで破壊するのだ。

お次は地面から生えているエンジェ。弱点は先端部なわけだが、これの判定が小さいのでよく狙うようにしよう。ダメージを与えると縮んでいくので、ショットを連射して縮こまらせてその間に前に抜けてもいいのだけど。また、こいつに対しては光子ミサイルがとても有効。爆風のおかげでずっとダメージを与え続けられるので、破壊もしやすいし、何よりずっと縮みっぱなしになってしまうのが楽しい。


イモムシのテッサを最優先で


チョウのようなバドも強敵だ

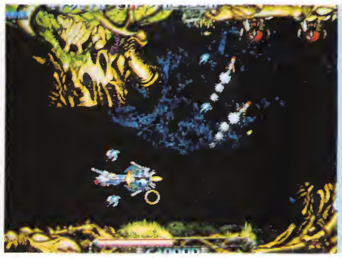

エンジェは先端の弱点を狙い撃ち

ボイジャー&イオをフル活用

エンジェを撃っていると、下の方にケンチキが出て来る。元気よく地面を飛び跳ねているので突進されないようにしよう。星型の弾も撃ってきているので、しっかりボイジャーで防ぐように。

このあと、天井に砲台が2つついている。壁の後ろに隠れるように配置されているのが厄介だ。ここで、イオを右上に向けておいたのが利いてくる。イオのショットを連射して破壊してしまおう。イオがない時には、ボイジャーで弾を防ぎつつ、スキを見て正面にもぐりこんでためショットで破壊することになる。これがとてつもなく怖い。砲台の弾は4WAYなのだが、気

をつけていないと正面に入ろうとした時に、左に飛んでいる弾に当たってしまう。そうはいっても、この砲台は残しておくと後ろから弾をバンバン撃たれるので、絶対に破壊しなければならない。
　そのあとはテッサ、エンジェ、バドの攻撃が続く。スプレッドビーム（N）のアイテムも出るので、他の武器でここまできた時には取っておこう。
　宙に陸地が浮いていて進路が上下に別れているところでは、上にいくとイオ、下にいくとチャージのアイテムが取れる。ここでは上のルートを選んでイオを取ることをすすめる。上ルートは狭いが仕方がない。ザコが上から降ってくるが、これはスキを見て右に抜け、イオのアイテムを取ったら、そのままレバーを右に入れてイオを後ろに向けてザコを撃とう。ただし、前方にフジが出てくるので、これをためショットで撃ってから後ろのザコを撃とう。



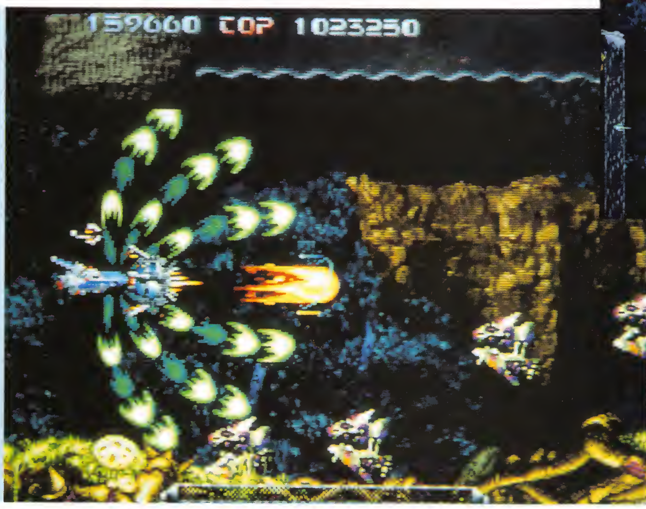
イオを右上に向けて撃つように



上のルートを選択するのが正しい



前後の敵を同時に攻撃していく



壊せなかったら上に逃げるのだ

　この次が難関だ。前方下の方にケンチキ、後ろから上と下に自機を追尾するザコが出るのだ。イオは先程後ろに向いたままになっていると思われるので、そのまま後ろからくるザコを撃ち、前からくるケンチキはショット連射で破壊していく。自機は下に置いて、ケンチキの弾を防ぎつづけ、上からくる追尾ザコの弾に合わせて少しずつ左に下がっていくとよいだろう。
　破壊可能な浮遊大陸がきたら、下のザコに注意しながらためショットで破壊。破壊しきれなかったら上に逃げることになるが、上に行き過ぎるとこの後でてくるフジに体当たりされるので注意しよう。
　この後は滝に気をつけながらバドとテッサを破壊する。

後半

　ここからは後半戦。エンジャを破壊して狭い通路を抜けると水草のような背景のところに。ヘビが左上と右下から出てくる。左上からのヘビを破壊したあとに右下からのヘビを撃つのだが、これは無視して画面左端でねばってもよい。



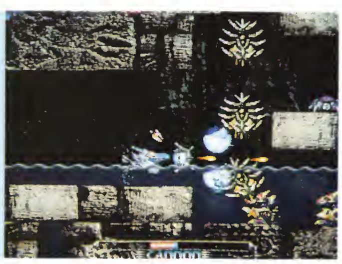
まずはバドを3匹とも撃っておく



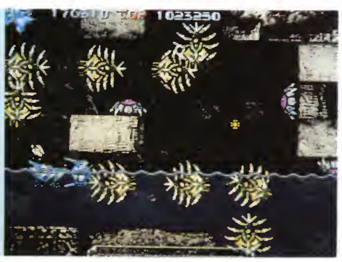
ここにいれば撃たなくても平気

ネーチャンは身持ちがカタい

　次がこのステージの再難関、ネーチャン地帯だ。ここでは画面の一番左の辺りでネバり続けるのが基本である。ネーチャンは破壊できるが、非常にカタく、数匹破壊できればいい方なぐらい。基本は「よけ」だ。壁とネーチャンの間に入ったりする必要があるので慎重に自機を操作しよう。
　まずは、上からネーチャンが出てきて、下にザコが出てくる場所。ここは基本通り左でネバる。イオを右下に向けて連射しているとザコを撃ちやすくてグー。
　ネーチャンが一度とぎれたら、上にいくか下にいくかの選択がある。上の通路にいくとスピードアップアイテムが取れるので復活のときはこちら。しかし、ここまでスピードを2つ取っているならばスピードは取りたくないので下にいこう。最後の一匹のネーチャンの後ろについていくようにすれば、下の通路に入れるぞ。スピードを取りにいく場合、壁とネーチャンの間に入ることになるので気をつけよう。



ここでしばらく待つ、イオは右下



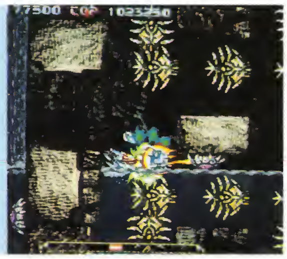
こうして下にいくとグッドな感じ

　そのまましばらくいくと、再び上下にルートが別れる。下に行くとラクチンだが、上の方がチョビッとだけ点数が高い。アイテムも取れるので復活の時は必ず上にいこう。この場合、上から降ってくるザコに充分気をつけること。左でネバっていれば大丈夫。壁とネーチャンの隙間に入る時にも慎重に。

フリップレーザーを使おう

　その後地形が入り組んでいるところでは、まず壁にへばりついているタロウを破壊し、そのあとショットを撃つのを一旦やめる。フリップレーザーのアイテムを持っているアイテムキャリアがくるからだ。これをぜひゲットしたいのだが、キャリアを引きつけないと取れなくなってしまうのだ。フリップレーザーは壁とネーチャンの間で反射するため、非常にネーチャンを破壊しやすいのだ。
　フリップレーザーを取ったら、自機を左上の方に置いてネバる。上からザコがたくさん出てくるので、右下の方にいってしまうと、ザコを撃てない上に、弾を後ろからバンバン撃たれて、まず死ぬ。ここは左上でずっと粘り、最後のネーチャンをやり過ごしたら上にいこう。こうして上の通路を選ぶワケは、ザコに対して安全であるという他にもう一つ、光子ミサイルのアイテムが取れるということがある。よって、復活パターンの

時は必ずこちらにくるように。
最後に狭い通路を抜けるとネーチャン地帯終了。この後、上下の壁に砲台が3つずつついている。とりあえずフリップレーザーを当てることを試みて、ダメだったら右に抜けて弾をよけよう。イオを使って砲台を撃ってもいいが、無理は禁物。

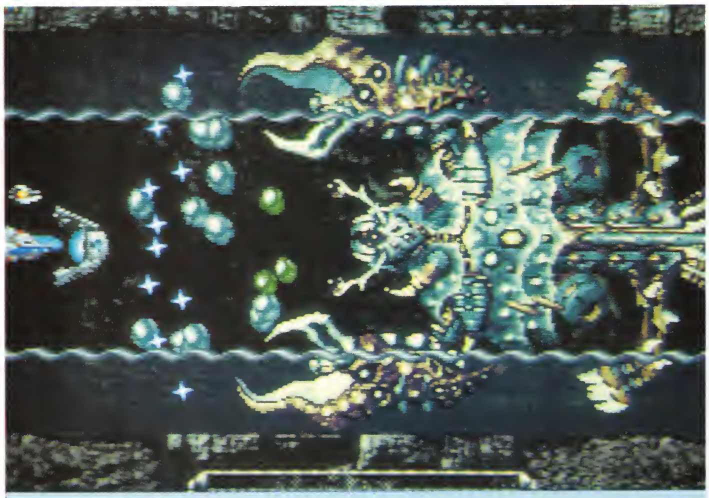

こいつの名前はタロウ…ぷぷっ

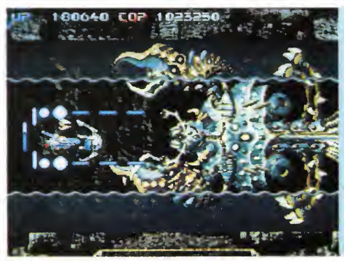

ザコに対してはここでねばること


フリップレーザーが当たらない…

BOSS

このボスには2つの攻撃形態がある。
まずは第1形態。
ここでの攻撃は光る弾のばらまき。すさまじい数の弾が飛んでくるが、よく弾の軌道を見れば分かる通り、画面中央の左端にいればOKなのだ。ボイジャーがあれば、勝手に弾を防いでくれるので全然問題ない。それどころか、ボイジャーがなくてもこの位置にいれば弾は当たらないのだ。
同時に卵のようなものをばらまいてくるが、これは破壊可能なのでまったく問題ないだろう。
この第1形態はすばやく倒してしまうことをおすすめする。なぜならば、長い時間粘っていると、ステージ4のボスと同じサーチレーザー攻撃をしてくるからだ。まあ、光子ミサイルを装備していれば、ためショットと光子ミサイルをバンバン撃っているだけで、サーチレーザーがくる前に倒すことができるだろう。もしサーチレーザーがきてしまったら、左端で待ってレーザーを引きつけてからゆっくり右に動いていけばよいだろう。

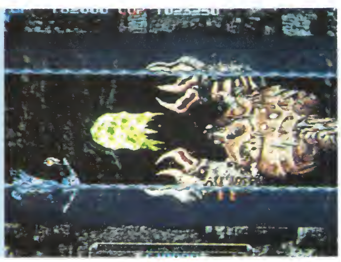

第1形態はここにいればよい


これが恐怖のサーチレーザー攻撃

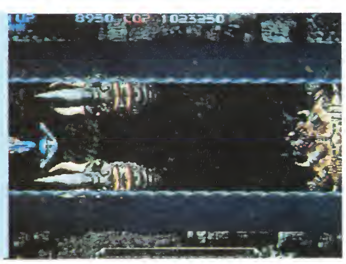

この攻撃もここで問題なし


スキを見てダメージを与えにいく

油断しているとやられてしまうぞ。
頭の部分を破壊すると第2形態に移行する。
第2形態になると、ばらまく弾が通常の弾になる。しかしこれまた左端中央にいれば大丈夫だ。同時に子供(?)を飛ばしてくるが、これも破壊可能。
しばらくすると次の攻撃、ハサミからのビーム攻撃になる。弾を撃ちやめるので、移行するタイミングは分かるはず。こうなったら上か下の壁付近までいき、少しだけ右に移動すればこのビーム攻撃に対して安全。ビーム攻撃の間ずっとここにいてもよいが、これだと次のムチャムチャおっかない攻撃がきてしまうので、ビームのスキを見て正面にいって弱点を攻撃する方がよい。うまくすればこの攻撃の間にこのボスを倒せるはず。
次の攻撃になると一気に難しくなる。これがくる前にボスを倒すことが理想だ。いや、やるのだ。
まずは中央からドデカい波動砲。これは正面にいなければよい。
次が問題のビームばらまき攻撃だ。全方向にばらまくビーム、誘導してくるレーザー、横に一直線に飛んでくるレーザーという猛烈な攻撃。まずは自機を上に置き、ビームと誘導レーザーがきたら上に引きつけてから右下に移動していこう。この時、横に一直線に飛んでくるレーザーもきているので、うまく隙間に入って欲しい。このよけ方は慣れてもらうしかないが、スローがかかっているのでアドリブでも結構なんとかなるはずだ。がんばってくれ。
この攻撃が終わったら画面中央左端にいこう。ハサミロケットパンチがくるからだ。この攻撃、どこかで似たものを見たような…? まあいいか。
最後に光る弾を少しばらまいたあと、初めの攻撃に戻る。これでこのボスはカンペキ!


ボスがくるくる回転して楽しい


左上に引き付けて右下によける


ロケットパンチはここで大丈夫

多彩な攻撃を駆使して鉄仮面共和国を倒せ!

超鉄ブリキンガー

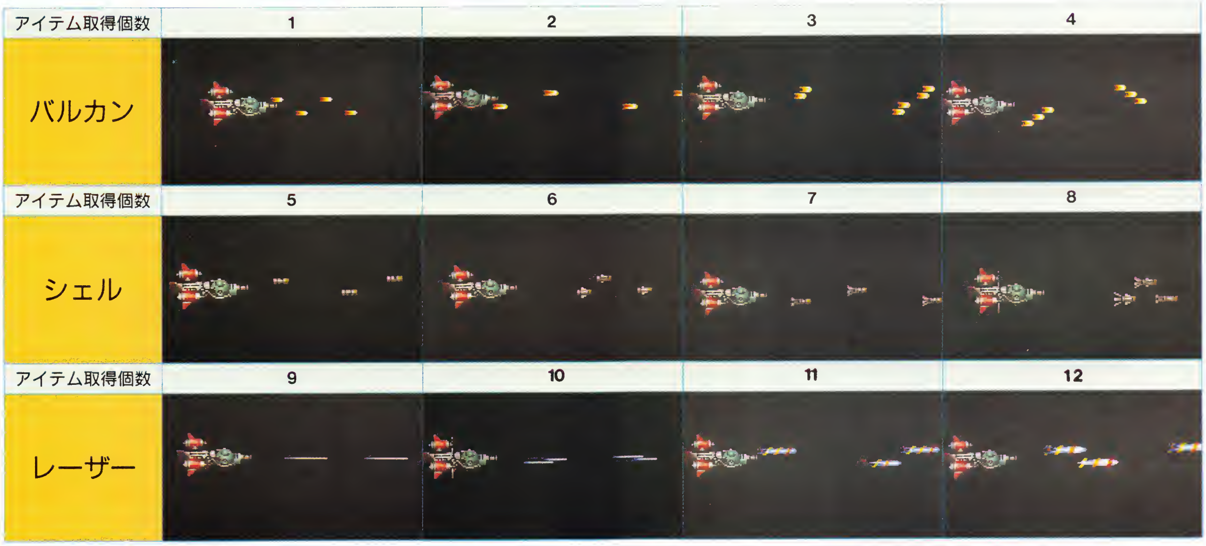


ザウルス	シューティング	170M

MVS	発売日未定 価格未定	カセット	12月発売予定 価格未定	CD	96年2月発売予定 価格未定

その多彩な攻撃パターンがシューティングファンの食指をそそる超鉄ブリキンガー。今回はその全攻撃パターンを徹底紹介! さらに、わがネオジオフリーク編集部が入手したとっておきのボスキャラの写真もお見せしよう。

攻撃パターン完全紹介



自機

自機のメインショットはパワーアップアイテムを取得することによって、最高12段階までパワーアップすることは前に述べた通り。

今回は写真でその鮮やかなパワーアップをご紹介しよう。

自機の不思議な揺れ?

自機は敵の弾を連続して受け続けると機体がグラグラ揺れる(自機の気絶状態!!)。この時は画面の自機の上にレバーと連打マークが表示されるので、レバーをガチャガチャ入力しA、Bいずれかのボタンを連打しなければならない。



ブリキンガー

ブリキンガーはアイテムを取得することにより、右腕に格闘アーム(ドリル、ノコギリ、鉄球)、左腕に射撃アーム(ミサイル、レーザー、バーナー)を装着する。その攻撃は2つのアームの組み合わせ、その時のサークルゲージの位置(レベル0~7)によって決まる(これが噂の『超鉄ブラボーシステム』)。

サークルゲージを上昇させるにはAボタンを連打しなければならないので、素早い指先の動きが要求されるが、自分が望むゲージの値が出たあとは、Aボタンを押しっ放しにすればホールドできる。

サークルゲージがレベル0~1の時は防御、レベル2~4の時は防御しながらのショット攻撃、レベル5~6の時は打撃攻撃、レベル7の時は最高に強力なパニック攻撃となるが、調子にのってこの攻撃をいつまでも続けているとブリキンガーが気絶状態に陥り、しばらく攻撃不能になってしまうので注意して欲しい。

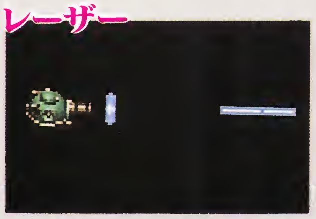
それでは、打撃アーム無装備時と装備時にわけて、ブリキンガーの多彩な攻撃パターンを見ていこう。

射撃アーム／レベル	無装備時	レーザー	ミサイル	バーナー
0～1	バリアー	バリアー	バリアー	バリアー
2～4	バルカン	レーザー	ミサイル	バーナー
5～6	分身回転	分身回転	分身回転	分身回転
7	パニック回転	パニック回転	パニック回転	パニック回転

打撃アーム無装備時

打撃アームを獲得していないブリキンガーは手足をひっこめたカメのように丸くなっており、ロボット形態になっていない。

レーザー



射撃アームにレーザーを装備、ゲージレベルを2～4まで上昇させた時の攻撃行動。敵を貫通する。

バルカン



射撃アーム無装備時にゲージレベルを2～4まで上昇させた時の攻撃行動。マシンガンのようにショットを連射する。

バリアー



ゲージがたまってなく、攻撃行動に移る前の状態。自機の前にいれば敵の弾を防いでくれる。

パニック回転



射撃アーム装備、無装備にかかわらず、ゲージレベルをマックスレベル(レベル7)まで上昇させた時の攻撃行動。炎をまとったブリキンガーが残像を出しながら自機の周囲を回転し、敵を破壊する。レベル6の分身攻撃より破壊力が強い。

分身回転



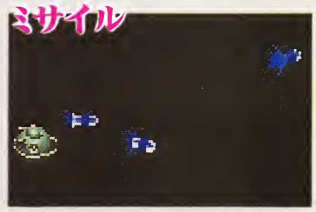
3種類の射撃アームのうちいずれかを装備し、ゲージレベルを5～6まで上昇させた時の攻撃行動。自機の周囲をブリキンガーが残像を出しながら回転し、近くにいる敵を破壊する。

バーナー



射撃アームにバーナーを装備している時にゲージレベルを2～4まで上昇させた時の攻撃行動。炎を前方に照射して、敵を焼き尽くす。

ミサイル



射撃アームにミサイルを装備している時にゲージレベルを2～4まで上昇させた時の攻撃行動。ミサイルを前方に3発放つ。

射撃アーム／レベル	無装備時	レーザー	ミサイル	バーナー
0～1	シールド	シールド	シールド	シールド
2	バラマキバルカン	レーザー	ワイドミサイル	バーナー
3	ショットガン	ハイレーザー	ホーミングミサイル	リングバーナー(弱)
4	サーチバルカン	サーチレーザー	ホーミングミサイル	リングバーナー(強)

打撃アーム装備時

レベル4まではどの打撃アームでも攻撃パターンが同じなのでまとめて紹介するが、レベル5～7は打撃アームごとに攻撃が変化するのでそれぞれ紹介しよう。

レベル1～4

このレベルでの攻撃はすべてショット系の攻撃。主にザコキャラの撃退に有効だ。

ショットガン



射撃アームを装備していない時にゲージレベルを3まで上昇させた時の攻撃行動。前方広範囲に散弾を放つ。

バラマキバルカン



射撃アームを装備しない時にゲージレベルを2まで上昇させた時の攻撃行動。バルカンショットを5方向にバラまく。

シールド



いずれかの打撃アームを装備し、ゲージを上昇させていない時の攻撃行動。敵の放つ弾に対してシールドを広げ防御する。

サーチレーザー



射撃アームにレーザーを装備している時にゲージレベルを4まで上昇させた時の攻撃行動。敵キャラクターを追撃するレーザーショットを一発放つ。

ハイレーザー



射撃アームにレーザーを装備している時にゲージレベルを3まで上昇させた時の攻撃行動。前方に向け、敵を貫通する太いレーザーショットを放つ。レベル2のレーザーより破壊力がある。

レーザー



射撃アームにレーザーを装備している時にゲージレベルを2まで上昇させた時の攻撃行動。前方に向けて敵を貫通するレーザーショットを放つ。

サーチバルカン



射撃アームを装備していない時にゲージレベルを4まで上昇させた時の攻撃行動。画面内にいる敵を追ってバルカンショットを放つ。

リングバーナー



射撃アームにバーナーを装備している時にゲージレベルを３または４まで上昇させた時の攻撃行動。ブリキンガーの周囲に火炎のリングを作り、近寄る敵を焼き尽くす。レベル４になると炎の色が赤から青に変わり破壊力が増す。写真はレベル３の時のもの。

バーナー



射撃アームにバーナーを装備している時にゲージレベルを２まで上昇させた時の行動。炎を前方に照射して敵を焼き尽くす。

ホーミングミサイル



射撃アームにミサイルを装備している時にゲージレベルを３または４まで上昇させた時の攻撃行動。敵キャラクターを追尾するミサイルショットを放つ。レベル３の時は２発、レベル４の時は３発。写真はレベル４の時のもの。

ワイドミサイル



射撃アームにミサイルを装備している時にゲージレベルを２まで上昇させた時の攻撃行動。前方にミサイルを４発放つ。

打撃アーム装備時

レベル５〜７

レベル5、６は打撃系の攻撃で頑強な敵に対しては効果絶大。レベル７は最高レベルのパニック攻撃で敵をしつこく追尾して撃退するので、特にボス戦に対してはこの使いこなしが必要となる。

それでは詳しく見ていくことにするが、レベル５からは打撃アームによって攻撃が変化するので、３種類にわけて紹介しよう。

ドリル

真空ドリル突き



さすがにマックスレベルでの攻撃行動。敵をしつこく追尾、ドリルアームを何回も振りまわして敵を攻める。

ドリル突き



レベル５では敵に対してドリルアームを１回振るという淡泊な攻撃しかみせないが、レベル６ではしつこく敵を追尾、ドリルアームを２回振って攻撃する。写真はレベル６のもの。

レベル ＼ 射撃アーム	装備or無装備
5	ドリル突き(弱)
6	ドリル突き(強)
7	真空ドリル突き

ノコギリ

超鉄チェンソー



マックスレベルの攻撃とあって１回とか２回というケチくさい攻撃ではない。敵をしつこく追尾し、捕らえるやノコギリアームを何回も振ってハツ裂きにする。

チェンソー



ノコギリアームを振って敵を真っ二つに切り裂く。レベル５ではアームを１回しか振らないが、レベル６では２回振る。写真はレベル６のもの。

レベル ＼ 射撃アーム	装備or無装備
5	チェンソー(弱)
6	チェンソー(強)
7	超鉄チェンソー

ハンマー

バーニングハンマー



マックス時まで上昇させた時の攻撃行動とあって、敵をしつこく追尾、炎をまとったハンマーを何回も振りまわし攻撃する。

ハンマースロー



ハンマーを１回転振った後、前方に投げ出し、敵を攻撃。しかも投げられたハンマーはブーメランのようにブリキンガーの元に戻ってくる。

ハンマースウィング



ハンマーアームを１回振って攻撃、敵を砕く。

レベル ＼ 射撃アーム	装備or無装備
5	ハンマースウィング
6	ハンマースロー
7	バーニングハンマー

特殊攻撃!!

超鉄ブリキンガーワンダホーシステム

Bボタン入力でブリキンガーの着脱をおこなうが、ブリキンガー合体時にBボタンを押しっ放しにすると、サークルゲージが分離攻撃用のものに切り替わり、Bボタンをはなすことで強力な分離攻撃をおこなう。

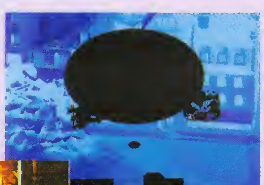




▼破壊力抜群の分離攻撃！

ボンバー効果

ボンバーはブリキンガーが攻撃アームを装着している場合だけ使用することができ、Cボタン入力で発射する。ただし、ボンバーを使用すれば攻撃アームを失いブリキンガーは球形に戻る。





▲ボンバーの使用は慎重に

中盤ステージ紹介

ステージ3A『錆色の掌握者』

湖上で鉄仮面共和国の大型戦闘機との戦いをくぐり抜けたあと、鉄仮面共和国の軍事基地を叩くため、その工場へ進路をとる。しかし、工場の奥で待ち受けていたものは共和国の先鋭〝近衛右隊機操長　鈴城〟と〝近衛左隊機操長　猟残〟だった…。



敵の戦闘機部隊が編隊を組んで攻撃！



軍事基地の地下通路には敵の防衛部隊がいた

ステージ3B『エゴイズム』

再び市街地に入るがここでも鉄仮面共和国の執拗な追撃が待ち構えていた。敵の追撃を振り切り高速で市街地を駆け抜けろ！（写真は次号以降で紹介）

ステージ3C『悪意』

一見平穏に見える市街地だが、中心部に向かうにつれ共和国が建立したトーチカが目につく。やはりここにも共和国の魔の手が伸びていたのだ。これ以上共和国の侵攻を許す訳にはいかない。何としても阻止せよ！



ボスの鈴城&猟残の多彩なコンビネーション攻撃



3Cタイトル『悪意』表示画面



この先に進むと敵の基地が!!　破壊せよ



敵の戦略空軍基地を発見





折駕



震羅



沈み、鉄仮面共和国がつけた傷跡の大きさを物語る。これ以上の暴虐を許してはならない。（写真は次号以降で紹介）

ステージ5B 『強欲なる者達』

共和国が地下工場にて巨大兵器を建造中との情報を得て、海上を抜け敵工場に潜入。ここでのボスは〝震羅〟だ！



血のように赤い水の張った大洞穴



洞穴を抜けて敵の軍事基地へ



ボス〝爆突強装戦闘重車両 震羅〟と対決だ！

ステージ4A 『懺悔の手には…』

市街地の奪還に成功したあと、共和国の国境警備隊基地まで進みここを撃破、基地の深部に突入すると大聖堂があった。そこでは神聖なパイプオルガンの調べとは裏腹に巨大な敵意がうごめいていた…。いよいよボス〝折駕〟と決選だ！



砂漠上に築かれた敵の国境警備隊基地



基地の地下、物質倉庫に潜入



大聖堂でボスの〝音響考慮式機操兵 折駕〟と遭遇

ステージ5A 『忘れてはいけない』

一面に広がるのは焼きはらわれた無残な森の姿ばかり。絶えきれなくなった地盤は

ブリキンガーチャート表（ただしステージ5まで！）

ステージ1	A炎の鉄人 市街地	B炎の鉄人 市街地	
ステージ2	A月に祈りを 森林〜湖	B汚れ無き悪戯 大洞穴	
ステージ3	A錆色の掌握者 工場〜軍港	Bエゴイズム 市街地	C悪意 前線要塞
ステージ4	A懺悔の手には… 国境警備隊	B??? (内緒らしい)	
ステージ5	A忘れてはいけない 森林〜焦土	B強欲なる者達 地下ドック	

ブリキンガーのこころ？

この『超鉄ブリキンガー』ではゲームオーバーになると画面に〝ブリキンガーのこころ〟なるメッセージが現れる。内容は34種類。ゲーム中に役に立つものから、あまり役に立たない奇妙なものまでバラエティに富んでいる。



〈6号のお詫び〉P78・超鉄ブリキンガーで写真4が間違っていたことをお詫びします。



超人学園ゴウカイザー

技解析／ジェイケイ

基本10キャラの超必殺技は!? ついに対CPU攻略開始!!

所々の事情により、今まで紹介&攻略できなかった『超人学園ゴウカイザー』。今号はちょっと遅いが、超必殺技とトレース技のコマンドを公開、さらに「ヘルスティンガー」を使ってのCPU攻略をおこなう。

テクノスジャパン	格闘アクション	186M
MVS 発売中 88,000円	カセット 発売中 29,800円	CD 11月24日発売 7,800円

超必殺技&トレース技

遅ればせながら今回は超必殺技と、同じの技をトレース（つまり同キャラ対戦後にトレースする）した時にパワーアップするトレース技（すべてコマンドはCD同時押し）を紹介しよう。ちなみに超必殺技は、体力ゲージが点滅している時にしか出すことができない。

また、他の必殺技や通常時のトレース技のコマンドは、3号に掲載しているのでそちらを参考にして欲しい。

ゴウカイザー

超必殺技 カイザー・エクスプローラー

ゴウカイザーの超必殺技は、いわゆる乱舞技といわれているもの。気合いをためる構えを取ったあとに突進していき、たくさんの打撃技を叩き込んだあと、カイザーストライクでフィニッシュする。

構えている間は無防備だが、突進するスピードは結構速く、奇襲技として有効。もしガードされても、跳ね返るうえスキが小さいので、反撃を受けることはまずない。

また、ジャンプ強キック↓しゃがみ強パンチ→キャンセルカイザー・エクスプローラーなど、連続技に組み込むこともできる。

トレース技 ハイパートリックスターキック

トレース技はトリックスターキックのパワーアップ版。小ジャンプからのタックルのあと、蹴り上げて相手を燃やしてしまう。

トリックスターキックよりジャンプの距離が長く、ダメージが非常に大きいのが特徴。連続技には組み込みにくいので（不可能ではない）、裏回りを狙っていくのが有効だろう。





●超必殺技　カイザー・エクスプローラー　↓↙←↙→+BC

●トレース技　ハイパートリックスターキック　↙↗+CD

ヘルスティンガー

超必殺技 ナイトメア・ギグ

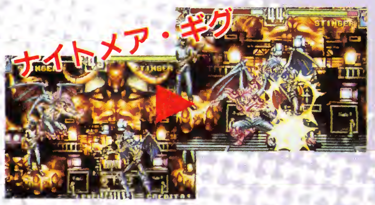
ヘルスティンガーの超必殺技も乱舞系の技。空中に跳び上ったあと突進していき、ヒットすると打撃技を連発したあと、ボルテージクラックでトドメをさすというものだ。

最初にジャンプするため、相手の飛び道具などをかわしつつ決めることが可能。技の出が遅いので先読みする必要があるが、ガードされてもまず反撃されないので、結構気軽に出していける。滞空中はスキだらけなので、近い距離からではなく、中間距離から出していくといいだろう。ただ、残念ながら連続技に組み込むことはできない。

トレース技 ボルテージ・エクスプロージョン

トレース技はボルテージクラックのパワーアップバージョン。火柱が2回連続で出るようになる。

対空技としての使用がメイン。ボルテージクラック同様、出るのは遅いので、早めに出す必要があるものの、こちらの方が攻撃判定の出ている時間が長く、先読みで出しておいたら消えてしまった、ということがないのが嬉しい。またダメージもわずかだが大きいようだ。





●超必殺技　ナイトメア・ギグ　↓↙←↙→+BD

●トレース技　ボルテージ・エクスプロージョン　↓ため↑+CD

●この記事中のコマンド類は、マイキャラが右を向いている時のものです

キャプテン・アトランティス

超必殺技 キャプテン・スプラッシュサイクロン

キャプテン・アトランティの超必殺技はキャプテン・スプラッシュサイクロン。その技名の通りキャプテン・スプラッシュの強化版。火柱を4連続で発生させ、1発目が決まると巻き込むように連続ヒットする。

使い方だが、やはり先読み対空技として使うのがいいだろう。真下ためなので出しにくく、スキも小さくないので、外したら反撃を受けてしまう。が、とにかくダメージが半端じゃなく大きいので、狙ってみるのも面白いかも!?

また、画面端なら連続技に組み込むことも可能。ジャンプ強キック→しゃがみ強パンチ→キャンセルキャプテン・スプラッシュサイクロンは非常に強力だ。

トレース技 キャプテン・ニトロスマッシャー

トレース技はキャプテン・スマッシャーの強化版。彗星のようなグラフィックになる。キャプテン・スマッシャーと違い、しゃがんでいる相手にも当たるようになる。ガードされた時のけずり回数も多い。

ただ、ヒットした時は連続で3〜4回ヒットするものの、ダメージはそれほど大きくならないようだ。


キャプテン・スプラッシュサイクロン


キャプテン・ニトロスマッシャー

●超必殺技　キャプテン・スプラッシュサイクロン　↓ため↙←→+BC

●トレース技　キャプテン・ニトロスマッシャー　↓ため↑+CD

かりん


火炎連峰


化身操法

超必殺技 火炎連峰

かりんの超必殺技は、如意棒を地面に叩きつけ、火柱を連続で発生させる技。火柱は相手に向かって進んでいき、当たると連続ヒット（最大4回程度）する。

飛び道具のようなものと考えていいのだが、全体のモーションが長く、見てからでも相手に跳び込まれて連続技を食らうことがある。起き上がりに重ねてけずりに使うのが無難だろう。ただ、CPUは結構食らってくれるので、適当に出してもそれほど問題はない。

一応、画面端に追い詰めればジャンプ強キック→しゃがみ強パンチ→キャンセル火炎連峰という連続技も可能。

トレース技 化身操法

トレース技は化身転髪の強化版で、通常は1体しか出せない分身を2体まで出せるようになる。ただし、1回のコマンド入力で出せるのは1体のみ（2回入力すれば2体である）。分身の性能は特に変化はないようだ。

分身は気まぐれに動き回るし、攻撃力も低いので牽制程度にしかならないのだが、2体いればそこそこ役に立つ。相手をダウンさせたあとなど、スキを見て出していくといいだろう。

●超必殺技　火炎連峰　↙→↘↓↙←+AC

●トレース技　化身操法　→↘↓↙←+CD

不動丸

超必殺技 不動裂空剣

不動丸の超必殺技は、2本の刀を交差させたのち目の前で回転させたあと、光と化した2本の刀が重なったものを前方に投げつける技。

使い方だが、回転させている時も攻撃判定があり、対空技として強力。また、相手の起き上がりに重ねてけずりに使うのもいいだろう。ただ、出るまでが遅いので、先読み気味で出す必要がある。

相手を画面端に追い詰めれば、ジャンプ強キック→しゃがみ強パンチ→キャンセル不動裂空剣など、連続技に組み込むことも可能だ。

技自体のスキは大きくなく、ガードさせれば反撃を受けることはないが、中間距離から適当に出したりすると跳び込まれて反撃されてしまうので注意。

トレース技 爆炎筒

トレース技は炎舞筒を3本同時に投げつける技。攻撃範囲が非常に広いのでなかなか強力だが、その分スキも大きめになっているので注意。調子に乗って連発していると、ダッシュ攻撃などで反撃されてしまう。


不動裂空剣


爆炎筒

●超必殺技　不動裂空剣　↙→↘↓↙←→+AC

●トレース技　爆炎筒　↓↘→+CD

ブライダー


ブライダーブレイク


ダブルブライダー卍キック

超必殺技 ブライダーブレイク

ブライダーの超必殺技は、呼び寄せたバイクに跳び乗ったあと、相手に向かって突進し、体当たりする。

技の出が早く、強パンチなどをキャンセルして出せば連続技にすることができる他、バイクの部分は無敵なので、下段飛び道具の上を走り抜けて攻撃することもできる。突進スピードが速いので、奇襲として使うのもいい。

また、出かかりに無敵時間があるので、ジャンプ攻撃や突進技を引きつけてから出すのもいいだろう。

ガードされた場合は跳び退くものの硬直は長く、ダッシュ攻撃などで反撃されてしまうので注意。

トレース技 ダブルブライダー卍キック

トレース技はダブルブライダーキックの強化版？ブライダー2号とともに跳び蹴りを見舞ったあと、そのまま突進して卍キックを繰り出す。

ダブルブライダーキックの欠点が解消されたわけでもなく、攻撃力が大きいわけでもないので、趣味の技といえなくもない。

でも、見た目が結構かっこいいので、特撮ファンは決めたいところだ。

●超必殺技　ブライダーブレイク　↓↘→↓↙←↖+BC

●トレース技　ダブルブライダー卍キック　↓↘→↓↘→+CD

バトルマスター 神龍

超必殺技 流炎裂脚昇

超必殺技の流炎裂脚昇は、裂脚昇のパワーアップバージョン。足に炎をまとい、連続で3回ヒットする。

出かかりに無敵時間があるので、対空技として使えそうだが、出るのがやや遅いので、着地ガードされやすいうえ、空中の相手に1、2発目がヒットすると相手はダウンせず、着地後に反撃を食らってしまうので使いにくい。強攻撃をキャンセルすれば連続技になるので、ジャンプ強キック→しゃがみ強パンチ→キャンセル流炎裂脚昇などの連続技や、地上戦でカウンター狙いで使うのがいいだろう。外した時のスキは大きいのでバクチではあるのだが。

トレース技 百歩破砕撃

トレース技はやはり百歩神撃のパワーアップバージョン。ヒットすると気で作り出した分身が相手を投げ飛ばすようになる。

性能的には攻撃力が少し大きくなる他は、百歩神撃と大して変わらないので、同じように使っていける。





●超必殺技　流炎裂脚昇　↓↘→↓↘+BD

●トレース技　百歩破砕撃　↓↘→+CD

シャイア





超必殺技 すーぱーしゃいあ人

超必殺技のすーぱーしゃいあ人は、気合いと共に炎に包まれ、そのまま相手に突進するという技だ。

モーションが大きいため、適当に出してもガードされて反撃されることが多いのだが、燃え上がるモーションにも攻撃判定があるうえ、燃え上がってから突進する前までは無敵なので、先読み対空技として使うことができる。迎撃したあとは落ちてくる相手に突進部分が追い討ちとしてヒットしてくれる。

また、相手を画面端に追い詰めれば、近距離立ち強キック→キャンセルすーぱーしゃいあ人が連続技になる。とはいえ、決めるチャンスはほとんどないだろう。

トレース技 マッドネス・ボールボーイ

トレース技はボールボーイの乱舞技。入力するとボールボーイが突進していき、食らった相手に打撃技を入れまくったあと、B.B.Bでフィニッシュするというものだ。ちなみにその間、シャイアは踊りまくり、投げキッスでフィニッシュする。

出るのが遅く、スキも大きいのだが、決まればシャイアの踊りが見れるので、ファンは使うしかないだろう。

●超必殺技　すーぱーしゃいあ人　→↘↓↙←→+AC

●トレース技　マッドネス・ボールボーイ　↓↙←+CD

紫紅 京介

超必殺技 凱羅召還

京介の超必殺技は、木刀を地面に突き立て、式神の凱羅を召喚する技だ。

凱羅が出現している間は無敵になり、攻撃判定も大きいので、相手の跳び込みや突進技などを先読みして出していくのがいいだろう。また、伐折羅絞叉檻で動きを封じたあとに出せば、確実にヒットさせることができる。

スキは結構大きいので、外してしまうと反撃を受けてしまう。考えなしに乱発するのは控えよう。

トレース技 火影走り

トレース技は影走りの変化したもので、その名の通り火の影（?）を前～上方向に出す技だ。

影走りとは違い、上方向をカバーするため、早めに出しておけば強力な対空技となる。前方へのリーチは短いので、牽制、連続技には向かないので注意。





●超必殺技　凱羅召還　→↘↓↙←↘+AC

●トレース技　火影走り　↓↘→+CD

マリオン

超必殺技 ハイパーグランドウォッシャー

マリオンの超必殺技は、グラントウォッシャーの強化版。大きな爆風を手前から相手に向かって3連発する技だ。

基本的にスキが大きく、爆風も対空になるほど大きくないので、空振りしたりガードされてしまうと反撃を覚悟しなくてはならない。跳び込みから連続技を食らうことすらある。一応、近距離立ち強キックなどをキャンセルして出せば連続技になるのだが、密着するぐらい近くないと1発しかヒットしないのでダメージが小さい。使い道には疑問符がつく。

トレース技 アンブッシュ・スカイネット

トレース技はアンブッシュ・スカイネットだ。急上昇したあと回転し、攻撃判定が発生したままブーメランのように戻ってくる技だ。

間合いによっては下りの攻撃が裏回りで当たるので、相手を翻弄することができる。ただ、下りだけ当ててもダメージが小さいのと、ガードされると反撃を受けてしまうという欠点がある。乱用は控えるように。





●超必殺技　ハイパーグランドウォッシャー　→←↙↓↘→+BC

●トレース技　アンブッシュ・スカイネット　→↓↘+CD

対CPU戦攻略 ヘルスティンガー

攻略／ジェイケイ

待ちと連続技が攻略の基本!! ダッシュ攻撃で相手を攻めろ



トレッド・ア・ゴーゴー ←ため→+BorD	ライネック・スウィンガー ←ため→+AorC
ボルテージ・クラック ↓ため↑+BorD	ビーティット・ニードル (ジャンプ中) レバー1回転+AorC
パトリオット・ドロップ ジャンプ中下方向+C	エアトランス・アタック ←or→+C
ボルテージ・エクスプロージョン ↓ため↑+CD	ナイトメア・ギグ ↓↙←↙→+BD

基本戦法

ヘルスティンガーは、飛び道具のライネック・スウィンガーのスキが非常に大きく、お手軽で強力な対空技を持っていないので、対CPU戦ではイマイチやることがなく、待ち中心で闘うことになる。

このゲームは全体的に技のスキが大きく、ほとんどの強攻撃と必殺技は、ガードできれば反撃が可能なのだ。

反撃に使う技はダッシュ攻撃がベスト。ダメージこそ小さいものの、出るまでが非常に早く、リーチも長く当てやすい。しゃがみ強キックなどをガードしたあとが狙い目だ。突進系必殺技をガードしたあとなど、間合いが近い時はしゃがみ強パンチ→キャンセル強トレッド・ア・ゴーゴーの連続技を決めるといいだろう。

跳び込まれた場合は、早めにボルテージ・クラックを出せば迎撃できるのだが、CPUは確実に連続技を決めてくるため、失敗するとひどい目にあう。ガードして反撃のチャンスを待つのが無難。



少しでもスキのある技をガードすれば



ダッシュ攻撃で反撃できるのだ！確実に決めていきたい



素早く反応して出す必要がある

ダッシュ攻撃で転ばせたあとは、起き上がりに跳び込み、ジャンプ強キック→しゃがみ強パンチとガードさせ、遅めにキャンセルしてボルテージ・クラックを出すと、初めの2発をガードしたあと、たいていボルテージクラックを食らってくれる。当たればダウンするので、繰り返しパターンに持っていることができる。また、相討ちになってもダメージ勝ちできるので気にしないで繰り返そう。

しかし、相手を画面端に追い詰めてから出すと、ガードされてしまうことがあるので、こういう時はしゃがみ強パンチの前にしゃがみ弱パンチ×2を入れるようにするといい。ボルテージクラックをガードされてしまうようなら、キャンセルのタイミングが早いということだ。遅らせて出すように心がけよう。

ヘルスティンガーのジャンプは3段階に調節できるのは、前回、すでに紹介した通り。ジャンプしたあとレバーを下方向に入れておくと低く、上方向だと高く、ニュートラルでその中間だ。起き上がりに跳び込む時は低いジャンプがいいだろう。高いジャンプを使うことはほとんどない。

対ゴウカイザー

待ちが基本。相手はこちらに近づいて、立ちやしゃがみの強パンチ、強キックを出してくるので、ガードしたあとダッシュ攻撃で反撃していこう。ハイアースラッシュも間合いが遠くない限り、ガード後ダッシュ攻撃が入る。見逃さないように。



これもガード後ダッシュ攻撃が入る

バックファイヤー・エルボーやトリックスターキックをガードできたら、しゃがみ強パンチ→キャンセル強トレッド・ア・ゴーゴーを決めよう。トリックスターキックは裏回り（逆ガード）になることもあるので注意。

跳び込まれたらガードが無難。そのあとしゃがみ弱キック×2→しゃがみ強キック→キャンセルバーニングスラッシュを出してくることが多いのだが、これはしゃがみ強キックをガードしたあと、すぐにダッシュ攻撃を出せばバーニングスラッシュの出かかりを潰すことができる。難しかったらそのままガードしよう。

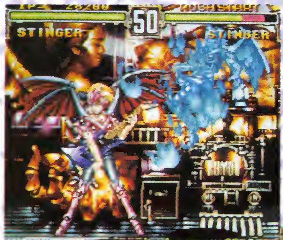
ダウンさせたら跳び込みから、パターンに持っていこう。



この手の技はスキが大きい

対ヘルスティンガー

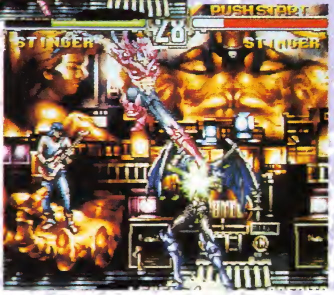
とりあえずしゃがんで待ち、跳び込みに神経を集中しよう。そして、跳び込んできたと思ったらすぐにボルテージクラックで迎撃し、ダウンを奪う。



まずはボルテージ・クラックで迎撃したあと…

そのあとは起き上がりに跳び込み、ボルテージクラックのパターンを繰り返して倒してしまうといいだろう。歩いて近づいてきたら、しゃがみ弱キックで追い払おう。

たまにビーティッド・ニードルでくることがあるが、これは反応して返すのはまず無理だし、瞬時に通常ジャンプと見分けることもできないので、食らっても仕方ないだろう。ダメージは小さいのであまり気にしなくてもいい。



起き上がりに跳び込んでパターンにはめる

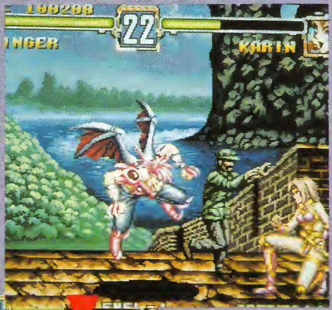
対空のボルテージクラックをミスすると連続技を食らってしまうことが多く、かなりの強敵だ。できるだけ早く選び、CPUが弱いうちに倒してしまおう。1人目に選んでしまうのをお薦めする。

対 かりん

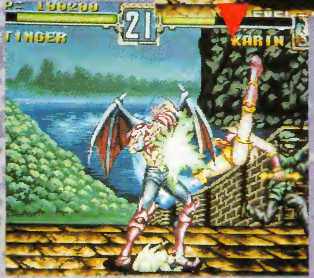
とりあえず如意棒撃や遠距離立ち強キックなどを出してくるのを待ち、ガードしたあとにダッシュ攻撃で反撃してダウンさせる。

そのあとは、起き上がる直前に少し手前を狙ってビーティッド・ニードルを空振りしておこう。すると、かりんは起き上がったあとに飛燕裂脚を出してくるのでガードし、しゃがみ強パンチ→キャンセル強トレッド・ア・ゴーゴーで反撃しよう。画面端に追い詰めていればトレッド・ア・ゴーゴーを決めたあとに間合いが離れないので、繰り返しパターンに持っていくことができる。

もし飛燕裂脚を食らってしまうようなら、ビーティッド・ニードルを出す（空振りする）タイミングが遅いということ。少し早めに空振りしても飛燕裂脚を出してくれる。超必殺技の火炎連峰を出してくることもあるのだが、この技は見てからでも跳び越えて反撃が可能。冷静に連続技を決めてとどめをさしてやろう。

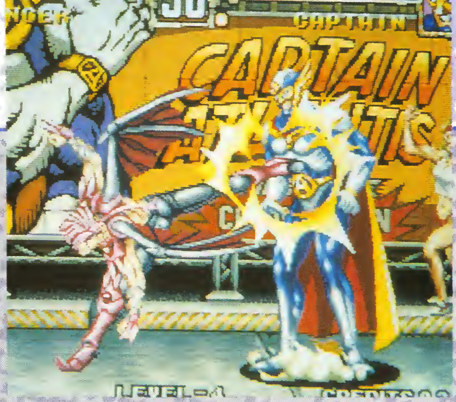


このぐらいの間合いで空振りしておけば…



飛燕烈脚を出してくるのでガード後、反撃しよう

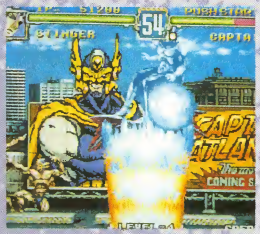
対 キャプテン・アトランティス



立ち強キックが有効。外すな

遠距離立ち強キックの先端を当てるように出すと食らってくれることが多いので、ガンガン蹴りまくるだけで勝つことができる。ただ、ちゃんと当たる間合いから出すようにすること。遠いと相討ちになることが多い。うまく連続で当てていくと気絶させることもあるので、ジャンプ強キック（↓しゃがみ弱パンチ×2）→しゃがみ強パンチ→キャンセル強トレッド・ア・ゴーゴーなどの連続技でとどめをさしてやろう。

後半に選んだ場合、勝手に跳び込んでくることが多いので、しゃがんで待ち、ボルテージ・クラックで迎撃していくといい。キャプテン・アトランティスはジャンプの軌道が非常に緩やかなので、返すのは難しくないだろう。裏回りで跳び込まれても迎撃することができる。歩いて近づいてきたら遠距離立ち強キックを当てていけばOKだ。



跳び込みが遅いので迎撃が楽

対 ブライダー

待ちが有効。しゃがみ強キックやスライディングはダッシュ攻撃で、ブライダー卍キックにはしゃがみ強パンチ→キャンセル強トレッド・ア・ゴーゴーで反撃しよう。

起き上がりにしゃがみ強キック



跳び込まれたらやはりガードが無難。そこからしゃがみ強キックや、電光ブライダーパンチにつないでくることが多いので、ガード後、ダッシュ攻撃を入れていこう。

一度ダウンさせたら、起き上がりにしゃがみ強キックの先端を重ねると、しゃがみ強キックやスライディングを誘えるので、ガード後、ダッシュ攻撃で反撃し、繰り返しパターンに持っていこう。たまに跳び込んでくることもあるが、これをボルテージ・クラックで返せれば完璧。できなければガードだ。

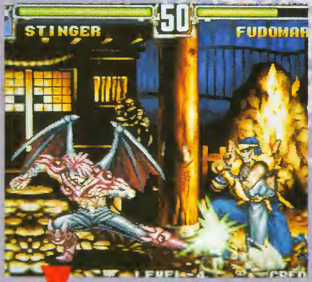
これ以外の戦法としては、しゃがみ強キックが有効。ギリギリ届かないような間合いから、連続で出し続けるだけで勝手に食らってくれることが多い。転ばせたら起き上がりに当たらない間合いから、しゃがみ強キックを連発しているだけでも勝つことができる。この戦法ならば、あまり格闘アクションゲームが苦手な人でも、簡単に勝つことができるだろう。



このしゃがみキックをガードしたあとダッシュ攻撃が入る

対 不動丸

待ちで倒すのが楽。跳び込みから弱技を2回位出したあと、立ち強パンチやしゃがみ強キック、抜刀霞斬りなどを出してくるので、ガード後、ダッシュ攻撃を入れていこう。



うまくしゃがみ強キックをガードさせれば…



こうなるのでダッシュ攻撃を入れて繰り返す

遠い間合いでは、飛び道具の炎舞筒や雷電筒を出してくることがある。これらは素早く反応すれば、ダッシュで下をくぐりつつダッシュ攻撃で反撃が可能だ。

一度転ばせたら、起き上がりにしゃがみ強キックの先端を重ねると、そのあとダッシュ攻撃や立ち強パンチを出してくるので、立ちガードして待ち、ダッシュ攻撃はしゃがみ強パンチ→キャンセル強トレッド・ア・ゴーゴーで反撃し、立ち強パンチはダッシュ攻撃で対応していこう。たまに跳び込んでくることもあるが、これはガードしよう。

また、跳び込みからボルテージクラックのパターンも有効。ただし、不動丸は少し後転してから起き上がるので、起き上がりに技を重ねる時は少し後ろを狙うように。

対シャイア

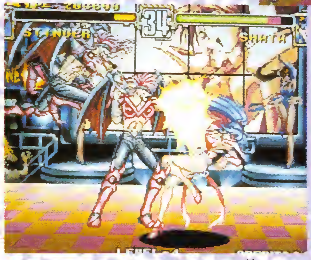
少し遠めに着地するようにバックジャンプからビーティッド・ニードルを空振りすると、B.B.B.などの対空技を空振りしてくれることがあるので、そのスキにダッシュ攻撃を入れよう。対空技を出してくれないこともあるが、根気よくやろう。



ビーティッド・ニードルで技を誘う

一度ダウンさせてしまえば、起き上がりに跳び込んでからボルテージ・クラックにつなぐパターンが通用する。シャイアに対しては、画面端に追い詰めてもしゃがみ弱パンチを加える必要はない。

このパターンだけでは少し辛いのだが、超必殺技のナイトメア・ギグが非常に当たりやすいので、負けそうになったらナイトメア・ギグを出していくだけで何とかなってしまう。間合いが近いとB.B.B.を食らったりするので、中間距離から出していこう。ガードされたら連発してもいいが、反撃してくることもあるので、少し様子を見てから出していくほうがいいだろう。



これを3回当てて勝つことも可能

対バトルマスター 神龍

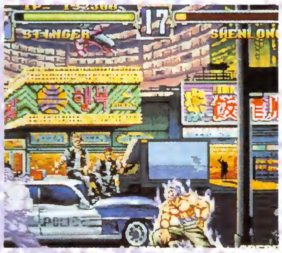
スタート直後からとにかくしゃがみ弱キックを連発すると、勝手に突っ込んできて食らってくれる。しゃがみ弱キック→しゃがみ強キックは連続技になるので、間合いが近いようなら狙っていくといいだろう。



しゃがみ弱キック連発が超有効

たまにバックステップで間合いを離してから放影掌を出してくることがあるので、ジャンプで（レバーニュートラルのジャンプがいい）跳び越えてから、ジャンプ強キック→しゃがみ強キックなどを入れよう。

神龍のジャンプは非常に素早く、反応してボルテージクラックで返すのは難しい。跳び込まれたらガードしよう。そのあとにしゃがみ強キックにつないできたら、ガード後にダッシュ攻撃、それ以外の攻撃はガードして離れるのを待ってから、再びしゃがみ弱キックを連発すればいい。神龍のしゃがみ強キックは2回出るので、1回ガードしたあとガードを解かないように注意。



放影掌を出してきたら跳び込もう

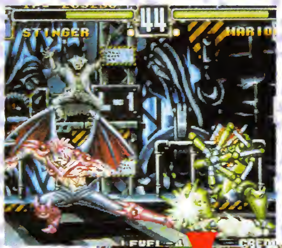
対マリオン

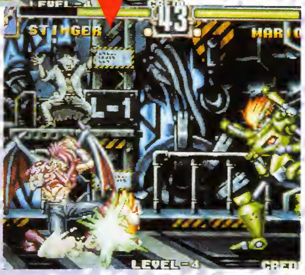
待ちがいいだろう。グライディングモードはガードし、しゃがみ強パンチ→キャンセル強トレッド・ア・ゴーゴーで反撃。また、グランドウォッシャーは間合いが近ければガードしてダッシュ攻撃、遠ければジャンプで跳び越えてビーティッド・ニードルで反撃、もしくはガードしよう。

フライングモードに入ったら、とりあえず様子を見ておき、空中グランドウォッシャーを出してきたらガード後、すぐにジャンプしてビーティッド・ニードルで反撃する。それ以外はフリーフォールアタックが怖いので、立ちガードしておこう。

ダッシュ攻撃で転ばせたあとは、起き上がりにしゃがみ強キックの先端を重ねると、グランドウォッシャーを誘えることがある。すぐにガードすれば、硬直に跳び込み（レバー下方向）からの連続技を決めることが可能。遅れるとガードされてしまうので、ガードしたらすぐにジャンプし、強キックを早めに出すようにしよう。

しゃがみ強キックの先を重ねると…

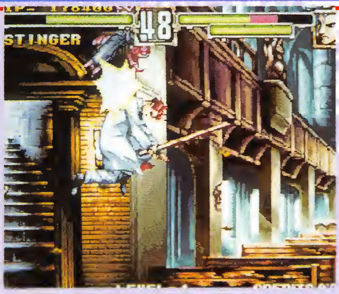




こうなる。すぐに跳び込んで連続技を叩き込もう

対紫紅京介

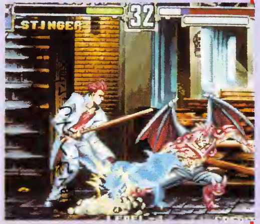
スタート直後程度の間合いからジャンプ弱キックで跳び込むと、相手もジャンプしようとして食らってくれる。ジャンプはレバーニュートラルのものを使い、弱キックは頂点を過ぎる辺りで早めに出してしまおう。一度空中でヒットしたら、着地後すぐにジャンプ弱キックで跳び込むと連続で食らってくれることが多い。また、ジャンプ弱キックが地上で当たった場合、しゃがみ弱キック連発で間合いを離し、再び跳び込む戦法が有効だ。



こうなったら連続で跳び込んでいこう

この他の戦法として、ジャンプ弱キックがヒットしたら、しゃがみ弱キック数発→しゃがみ強キックなどの連続技を入れるというものがある。この時、ジャンプ弱キックが相手にガードされたら着地と同時に投げ（ボタン連打でOK）よう。

ビーティッド・ニードルもなかなか有効。やはりスタート直後程度の間合いから垂直ジャンプ（レバー上方向がいい）し、頂点当たりで出すとよく食らってくれる。



地上でならしゃがみ弱キック

CD版は一括ロードだ!!



将棋の達人 ~MASTER OF SYOUGI~

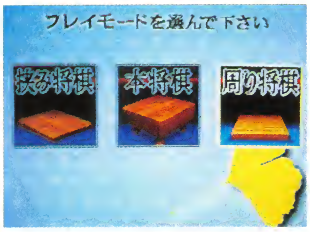
ADK	将棋	58M

MVS	発売中 108,000円	カセット	発売中 29,800円	CD	発売中 7,800円

全機種そろいぶみ 将棋ソフトの決定版

すでに全機種（MVS、カセット、CD）ともに発売されているADKの将棋ソフト『将棋の達人』、みんなもうプレイしてみたかな? 少なくともゲームセンターやオモチャ屋ですでに見たことぐらいはあるはず。

前号では全機種合わせたゲームモードの紹介をしたが、今号では普段あまり気にしていない各モードの設定についてと、10月20日に発売されたばかりのCD版を紹介しよう。



CD版はゲームモードが3つある

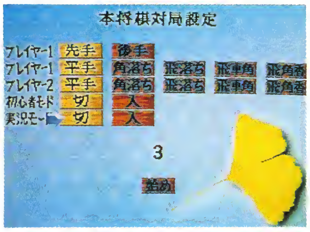
モード設定も自由自在

周り将棋と同様に本将棋と挟み将棋でもモード設定することができる。

本将棋モードでは、先手、後手はもちろんのこと、角落ち、飛車落ちなどのハンデ設定、指した手の読み上げる実況モードの有無。果ては初心者のための設定、初心者モード（各駒の動ける範囲の表示）の切り替えをおこなうことができる。

挟み将棋モードでは本将棋と同じく、先手、後手の決定、初心者モードの切り替えの他、勝利条件の設定をおこなうことができる。

また、CD版のみ制限時間、持ち時間、手数制限を設定することができる。



初心者にも優しい設定画面

CD版は周り将棋を追加

このCD版には通常のモード2つ（本将棋、挟み将棋）の他、周り将棋モードが追加されていることは前号でも触れたが、ここでその周り将棋モードを細かく紹介しておこう。

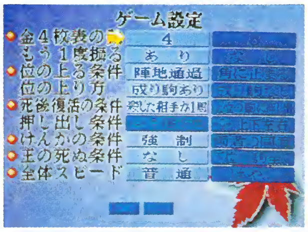
●設定画面

自分のプレイヤーキャラの名前を入力する他、何人でプレイするのか（最大4人）、誰をコンピューターに操作させるかなどを決めることができる画面。4人まで遊べるところがうれしい。

このあとコントローラーの設定もおこなうことができる。

●マイナールール

前号でも少し触れたが、この周り将棋ではマイナールールの設定をおこなうことができる。本当の周り将棋をやったことがある人にはおなじみのルールばかり（けんかの条件、押し出しの条件、死者復活の条件など）なので、昔、自分が遊んだルールで楽しむことが可能だ。



マニアックな設定が可能な周り将棋

●駒の握り方

自分の駒を動かす時は〝金〟を4つ振り、出た目分動かすことができる（盤上の外や駒が重なった場合は無効）。しかし、駒の状態によっては横に立ったり、縦に立ったりなど、特別な状態になることもある。ちなみに横に立った場合は5歩、縦に立った場合は10歩進める。

このゲームには駒の握り方が4種類あり、それぞれ立ちやすさ、重なりやすさが違っている。

・つかみ　普通に転がりやすく立ちにくく、あまり重ならない。平均的な握りだ。

・のせ　ほとんど普通に転がる。かなり立ちにくいが重なることもない。安定型。

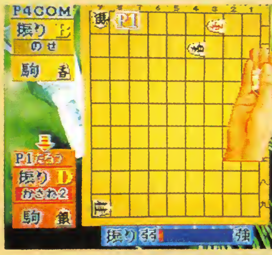
・かさね1　立ちやすいが非常に重なりやすい。一発逆転が期待できる。

・かさね2　かさね1よりもかなり立ちやすく、重なりやすい。やぶれかぶれ型。

これら4つの握り方を使いこなして、周りの人たちをブチ抜こう。

周り将棋版 ワンポイントアドバイス

もし自分より位の高い駒が前にいたとして、次の番にそれを追い越してしまうと、追い越した相手に後ろからさらに追い越されてしまい、いわゆる〝死に〟の状態になってしまうことがある。こういう状況の時は、ワザと盤上の外に落ちるように振り、1回休みにするという方法が有効だ。覚えておくといいかも。



時にはこんな手が必要な場合も

普段はこの握りを使いたい





▶強引に攻めたい時はこの握りで…

一発逆転狙い▼





安定した攻めはこれで

K・O・F'95

エディットコミックキャンペーン

審査結果発表!!

最優秀賞

(NEO・GEOCD本体1台＋
K・O・F'95CDソフト1本　1名)

★狼炎チーム(京・庵・テリー)/大田ゆかりさん・広島県

優秀賞

(K・O・F'95CDソフト　3名)

★めだちたがりやチーム(庵・ジョー・紅丸)/森田真弘さん・京都府
★フレイムファイターチーム(京・ラルフ・舞)/青木善尚さん・東京都
★冬月餓狼チーム(ロバート・庵・ジョー)/佃健一郎さん・愛知県

応募者賞

(K・O・F'95ポスター　100名)

四方博志・大阪府／佐藤香織・愛知県／今泉理恵・埼玉県／相沢翔・東京都／菊田千絵・宮城県／松尾瞬・東京都／小林誠・香川県／辻内あゆ・長崎県／石川真帆・岩手県／長門美帆子・広島県（以上敬称略他90名様）



大田ゆかりさん

身に余る光栄とは、まさにこのこと。最高に嬉しいです！　本当にありがとうございました。

とにかく、ヒイキのキャラが闘うシーンを入れたかったので、話の辻褄を合わせるのが大変でしたが、苦心した甲斐がありました。

実は格ゲーは超下手なので、大抵はギャラリーに徹しているのですが、これからは気合いを入れて頑張ります！

願わくば来年も再来年もK・O・Fが続きますように。

審査委員からのコメント

最終的に1357点のご応募をいただいた「K・O・F'95エディットコミックキャンペーン」。別掲の通り、広島県在住の大田ゆかりさん(18歳)の「狼炎チーム」が最優秀賞に決定しました。

選考のポイントとしては、ストーリー全体の構成とその説得力、さらにキャラの個性がうまく表現されているか、内容が16ページのコミックとして収まるかどうかなど、あらゆる角度から審査しました。

400字以内という字数制限の中で、それらをうまくまとめることがいかに大変か、応募してくれたみなさんの苦心が、手にとるように分かる今回のキャンペーンでした。

そんな中で、最優秀賞に選出された大田さんの「狼炎チーム」は、非常にバランスのとれた作品といえるでしょう。優秀作3点の中には、独創性や構成力といった面で最優秀作を凌ぐものもありましたが、全体を通して大きなマイナスポイントがなく、ストーリー展開に味のある大田さんの作品を、今回の最優秀賞として選出いたしました。

多数のご応募、本当にありがとうございました。

(ネオジオフリーク編集長・勝俣篤)

ネオジオフリーク読者のみなさん、この度は「K・O・F'95エディットコミックキャンペーン」にたくさんのご応募をいただき、本当にありがとうございました。今回のようなキャンペーンは、当社では初めての試みでしたので、応募がどの程度集まるのか非常に不安でした。

しかし予想を遥かに上回る反響があり、応募作品の選考には大変苦労致しました(どの作品もバラエティに富んで甲乙つけがたい)。悩みに悩んだ結果、最優秀賞にはエディットキャラの魅力及びストーリー展開に面白さがある大田さんの作品を選びました。

ぜひみなさん、K・O・F'95エディットコミックキャンペーン最優秀賞作品をご堪能ください。

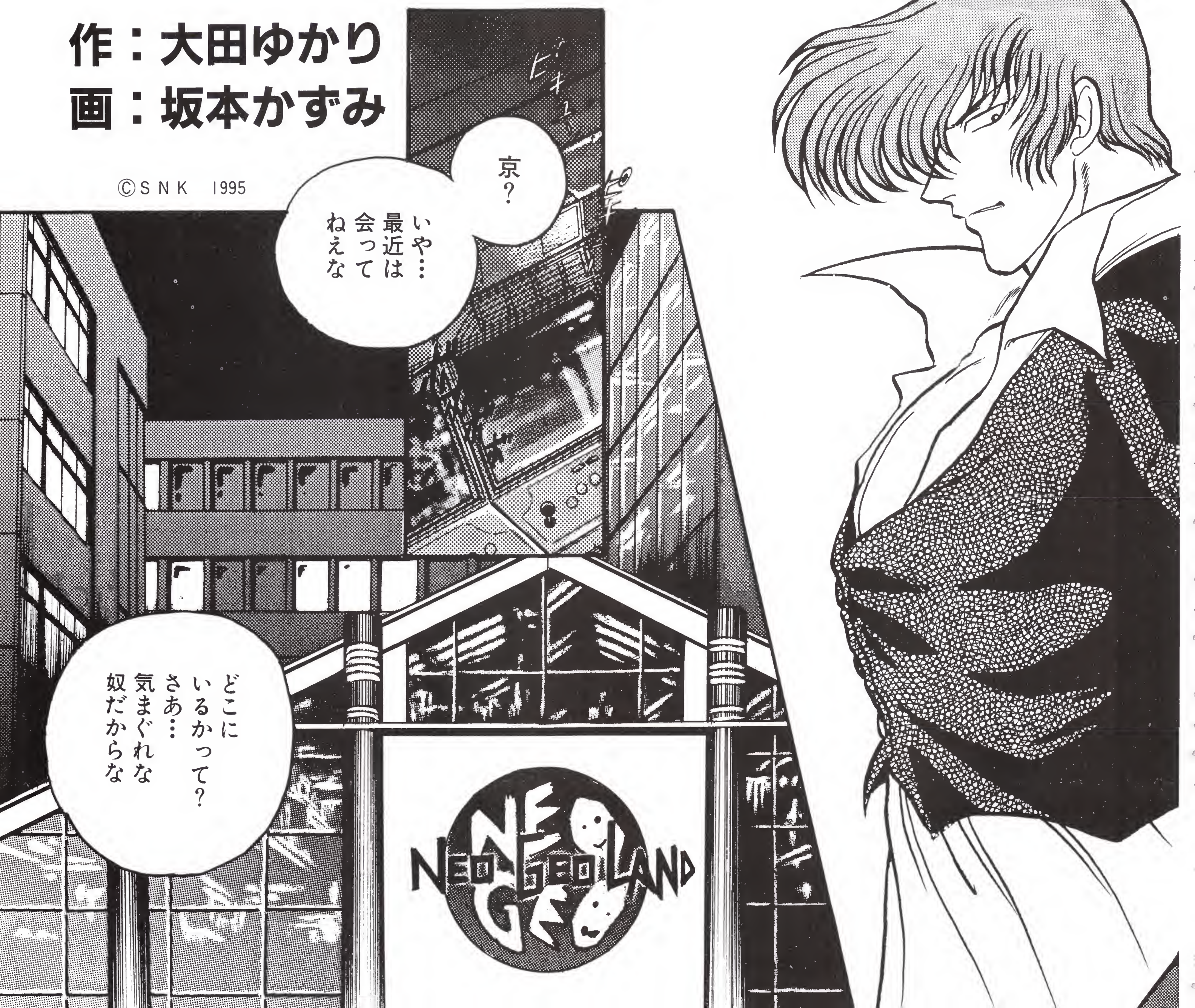
(SNK宣伝課・中村昭夫)

THE KING OF FIGHTERS '95™



K・O・F'95エディットコミックキャンペーン
最優秀作
『狼炎チーム』

作：大田ゆかり
画：坂本かずみ




……そうか
しかし なんでまた 京の奴を？
あっ！ 勝負なら 俺が代理で 引き受ける けど？
ああ そのうち な
ちぇ
炎を 操る男 草薙 京…
これだけ 捜しても 見つから ないとは…
やはり奴の 仕業なのか？
何や誰の 仕業 だって？


よォ
久しぶり
俺を捜してる奴ってのはあんただったのか？
出て来てやったぜ 何の用だ？
…俺の弟のことでな…
弟？
…ああ確かアンディとかいったっけ？
あいつがどうした？
何者かに闇討ちされた
びっくりしちゃったわよ
いきなり大火傷して帰ってくるんだもの…


誰にやられたんだ？
それが…全然心当たりがないのよ
アンディも話せる状態じゃなかったし
——そうね一言だけ…
炎の技を使う男だ…って
普通の勝負ならああまで痛めつける必要はないはずだ
FATAL FURY
何が目的だったのか…俺はそれが知りたい
俺がやったってのか？
アンディがあれほどの傷を負ったんだ…
並の相手とは思えん
FATAL FURY
…その返答しだいではただではすまさん！



…ふざけんじゃねえ!!
闇討ちだと!?
この俺がそんな卑怯な男に見えんのかよ!?
FATAL FURY
……そうだな
何の手がかりもないとはいえ俺はすこしあせりすぎてたかもしれん
すまなかった
待てよ
言いがかりをつけられてそのまま行かれたんじゃ気分が悪いぜ
ついて来な!


俺は
やってないとは
言ったが
心当たりも
ないとは
言ってねえぜ
協力して
やるから
来いよ
…その昔
草薙家から
分かれていった
もうひとつの
炎の流派がある
詳しい話は
俺も知らんが
志の相違って
やつだろうな
勝負どころか
相手をいたぶり
殺すことが
目的だっていう
くらいだからな
もとは同じ
といっても…
奴らの使う炎は
闇の炎だぜ



どうした?
かかって
こいよ
それとも
俺が
こわいのか?
くっ
話に
ならんな
ザコが!
遊びは
終わりだ
!!
あいつ
は…!?
FATAL FURY


八神 庵
あんたが捜してる男に間違いないと思うぜ
ほう
こいつは珍しい客が来たもんだ
八神
今のは禁じ技じゃねえのか？
不知火道場師範にもその技を仕掛けたんだな？
？
何の話だ？
俺の弟が重傷を負った
相手は炎の使い手だというんだが…
知らんな
そんな奴を倒して何の得がある？
それをお前に聞いてるんだ！
ちょ
ちょっと待てよ！


本当に知らないのか？
そう言ってるだろうが
本当かどうかわかったもんじゃねえけどな…
なんだと？
俺がやったとしたらどうなんだ？
闘おうってのか？
この俺と？
面白い！長年の決着ここでつけてやろうか!?
のぞむところだ
おいおい！ちょっと待てってば!!
……なんか問題がすり替わってないか？



俺はべつにケンカ売りに来たわけじゃ……
おい
行くぜ八神っ!!
…やるな
……おまえら
いいかげんにしろ!!
うおっ!?
何すんだてめえーっ!?
人の話を聞けっ!!
フフ…



役者がそろったか
なっ何っ!?
今の炎は!?
誰だっ!?
あっ待て!!
FATAL FURY



おい
…何だ これは？
1995年。
KING OF FIGHTERSを開催する。
対戦方式は前回同様
チーム対戦にて執り行う。
前大会参加者の再参加を心待ちに
している。
「………以上。
——R」
タチの悪いいたずらじゃねえのか!?
それはわからんが…
R!?
ルガールかっ!?
しかしやつは死んだはずだろ
いずれにしろアンディを狙ったのはこの手紙の主だろうな
炎の技なんぞ使って…俺が草薙京を訪ねるように仕向けたわけだ


はめられたってことか!?
くそっ! ふざけやがって
くっ… くくく…
ハーッハッハッハ
八神!? 何がおかしい
何が? 何もかもさとんだ茶番だぜ
死んだ奴から招待状だと? 地獄の底にでも招いてくれるつもりかい?
しかもくだらねえ小細工なんかしやがって
面白いじゃねえか?
会ってみたいね その…主とやらに
さぞかし凝った歓迎をしてくれるだろうぜ



まあ…
行くしか
ねえかな
ちっ
アンディの
ことも
あるし…
テリー・
ボガード
草薙
京
そして…
八神
庵
どうやら
揃って
この私の
招待に応じて
くれるらしい
フフフ…
楽しみに
待っているよ
この私のもとへ
勝ち抜いて
くるのをね…


GOOD LUCK
行くぜ！
キュッ
——1995年——
KING OF FIGHTERS
開幕——!!

カセット&CD ネオジオプロムナード

格闘あり、アクションあり、スポーツありとよりどりみどりの豊富なラインナップの中から、あなたの気に入ったゲームを探してくれ！

NEO·GEO CD

TM

コンシューマータイトル 10月11日版リスト

タイトル	容量	ジャンル	メーカー名	カセット価格	CD価格	寸評
NAM-1975	46M	シューティング	SNK	￥13,800	￥4,800	テロリストに誘拐、監禁された要人を救うべくシルバーとブラウンがベトナムに乗り込む。武器はマシンガンと手榴弾の2種類で、アイテムを取るとパワーアップする。
麻雀狂列伝一西日本編一	42M	麻雀	SNK	￥15,800	￥4,800	ストーリーが盛り込まれたマージャンゲーム。生き別れた兄をさがし、神戸、広島、長崎へと麻雀放浪の旅を続ける。BGMの演歌にひとりたそがれるのも悪くない。
トッププレイヤーズゴルフ	62M	スポーツ	SNK	￥21,000	￥4,800	豪快な飛ばし屋、グリーン上のテクニシャンをはじめ、特徴の異なる4人のトッププレイヤーたちの熱く華麗な闘いがコースをにぎわす。プレイモードは3タイプ。
ベースボールスターズプロフェッショナル	50M	スポーツ	SNK	￥18,000	￥4,800	メジャーリーグの覇権をかけ16球団が熾烈な攻防を展開。個性的なスターたちがダイナミックプレイで魅了する。リアルなグラフィックと英語の実況中継がニクイ演出。
マジシャンロード	46M	アクション	ADK	￥15,800	￥4,800	呪われた8冊の魔導書の封印を取り戻し、魔物たちを再び魔導書に封じこめるため、超魔術師マジシャンロードの末裔、エルタが魔の世界に旅立つ。難易度は高い。
ライディングヒーロー	46M	スポーツ	SNK	￥21,000	￥4,800	若き街道レーサーが賭レースを繰り返しながら鈴鹿を目指す、ストーリー仕立ての8時間耐久モードと、純粋にレースだけを楽しむワールドグランプリモードがある。
ニンジャコンバット	46M	アクション	ADK	￥18,000	￥4,800	悪の忍者集団〝影一族を倒すため〝忍〟一族の生き残りジョー、ハヤブサが立ち上がる。闘いのなかでステージをクリアすると3人が仲間になる。忍法も使えるぞ。
ザ・スーパースパイ	55M	アクション	SNK	￥19,000	￥4,800	アメリカ全土を震撼させた国際テロ組織〝ゾルゲ・キング〟が占拠したビルに、CIAのロイ・ハートが単身のりこむ。素手、ナイフ、銃など多種多様な攻撃が楽しめる。
サイバーリップ	50M	シューティング	SNK	￥18,000	￥5,800	突然、暴走を開始した軍事コンピューター〝サイバーリップ〟を破壊するため、リックとブロックがコロニーCO5に乗り込む。ラストに待ち受ける衝撃が圧巻。
ジョイジョイキッド	22M	パズル	SNK	￥13,800	￥4,800	ブロック消去型のパズルゲーム。落ちてくるブロックを1列に並べて消し、画面下に浮かぶ気球または飛行船を上にあげると1フロアクリア。合計120フロアある。
リーグボウリング	26M	スポーツ	SNK	￥16,800	￥4,800	3Dタイプのボウリングシュミレーションゲーム。ベーシックルール、ストライク90、フラッシュの3つから好きなゲームを選ぶことができ、4人まで同時プレーが可。
ゴーストパイロット	55M	シューティング	SNK	￥19,800	￥5,800	第二次世界対戦末期を舞台にした縦スクロールシューティングゲーム。中立国で発見された膨大な地下資源をめぐって、2大大国が侵攻を始めた。さあ、自国を守れ！
キング・オブ・ザ・モンスターズ	55M	アクション	SNK	￥19,800	――	ネオジオ初のプロレス格闘ゲーム。主人公の怪獣たちがビルや橋を次々にブッ壊して突き進んでいく。相手を倒したあとに出る被害総額がボーナスとして加算される。
戦国伝承	55M	アクション	SNK	￥19,800	￥5,800	戦国時代に討たれたはずの君主がワシントンシティ上空に魔境城を出現させた！特殊能力を持った超戦士2人が亡霊の復活を阻止すべく立ち上がる。変身できるぞ！
ラギ	50M	アクション	ADK	￥19,800	￥4,800	美しい星であったラギが、侵入者ダルマー族によって破壊されつつあった。そんな中1人の少年が立ち上がる。奇想天外な敵と罠がまちうける不思議な世界が魅力的。
ASO II	47M	シューティング	SNK	￥18,800	￥4,800	驚異的な破壊力を誇る11タイプのパワーアーマーを装着、超巨大ボスを打ち破り、ラストの破壊神に迫れ。いつどこでアーマーを使うかが生死の鍵をにぎるといえよう。
バーニングファイト	54M	アクション	SNK	￥19,800	￥4,800	米国シンジケートは密かに関西犯罪組織と手を組んでいた！リアルな大阪風の町並みのなかで、ニューヨーカーな刑事が果てしない過激なアクションを繰りひろげる。
クロススウォード	50M	アクション	ADK	￥21,800	￥4,800	3Dのど迫力をふんだんに楽しめるアクションRPGアドベンチャー巨編。放浪の剣士が魔人ナウシズに挑む。剣の種類によって魔法を使うことができ、幻想的。
2020年スーパーベースボール	46M	スポーツ	SNK	￥21,800	￥5,800	西暦2020年には、未体験のパワーとスピードで展開する超人野球が大人気。強化プロテクターを装着した男女選手やロボット選手がサイバーエッグで大活躍する。
ロボアーミー	46M	アクション	SNK	￥21,800	￥5,800	大都市ネオ・デトロイトを占拠した凶悪なロボット軍団〝ヘルジード〟にマキシマとロッキーが挑む。攻撃には殴る、ぶつける、変形すると様々なバリエーションがある。
ラリーチェイス	46M	レース	ADK	￥23,800	￥4,800	パリ・ダカールラリーのコースを、レースデーターをもとに可能な限りリアルに再現。過酷な自然のなかを、超一流のラリーストになって、思いっきり激走しよう。
餓狼伝説	55M	格闘アクション	SNK	￥23,800	￥5,800	人気格闘ゲーム『餓狼伝説』シリーズの第1弾。テリー、アンディー、ジョーのなかから1人を選んで、8人の格闘家たちと戦う。2人で協力して戦うことも可能。
フットボールフレンジー	48M	スポーツ	SNK	￥23,800	￥5,800	48種類ものフォーメーションや迫力の肉弾戦、華麗なパス&ランなど、本場のアメリカンフットボールの臨場感をそのまま再現。迫力満点のクローズアップ画面あり。
サッカーブロール	46M	スポーツ	SNK	￥21,800	￥5,800	近未来を舞台に、ロボットたちによるルール無用の格闘サッカーが開幕する。殺人シュートあり、パンチ攻撃ありと、なんでもありありの過激なバトルサッカーに酔え！
ミューテイション・ネイション	45M	アクション	SNK	￥21,800	￥5,800	舞台は近未来。人間は生き残りをかけて、マッドサイエンティストが生み出した、強大なミュータントたちに戦いを挑む。連続攻撃や必殺技、アイテムも盛りだくさん。
ラストリゾート	45M	シューティング	SNK	￥22,800	￥5,800	恐怖のウイルスから人類を救うため発令された最後の作戦〝ラストリゾート〟。高機能ユニットとウエポンを駆使し超巨大メカを撃破せよ。2種類のため打ちが可能。
ベースボールスターズ2	68M	スポーツ	SNK	￥23,800	￥5,800	シリーズ第2弾。前作に比べ、はるかにはでになった。大事な場面で起用できるスペシャル選手やホームランを狙える〝パワーバット〟を使えば1打逆転のチャンスあり！
ニンジャコマンドー	54M	シューティング	ADK	￥23,800	￥4,800	時空のかなたに飛ばされた3人の忍者が、多彩な忍術で奇想天外な数々のステージに挑む。仕組まれた罠を打ち破り、必殺奥義と変身術で強敵を倒せ！時代をかけろ！
キング・オブ・ザ・モンスターズ2	74M	アクション	SNK	￥25,800	￥5,800	人類が生んだ環境汚染によって、突然誕生した、巨大で個性的な6大モンスターが日本の6大都市をぶち壊しながら、壮絶なバトルを展開するプロレス風格闘ゲーム。

＊価格はすべて税別です

＊容量はカセットの容量を掲載しています。

タイトル	容量	ジャンル	メーカー名	カセット価格	CD価格	寸評
アンドロデュノス	34M	シューティング	ビスコ	¥23,800	――	ネオジオ初の横スクロールシューティングゲーム。敵キャラを捕らえることによって、武器を自由に変えることができるのがウリの一つだ。グラフィックはキレイの一言。
ワールドヒーローズ	82M	格闘アクション	ADK	¥25,800	¥4,800	史上最強の英雄は誰なのか？この問いに答えに出すため8人の英雄が時を越える。従来の格闘ゲームにはない"デスマッチモード"が追加され過激なバトルが楽しめる。
ビューポイント	72M	シューティング	サミー工業	¥25,000	¥5,800	斜め見下ろしタイプの、全く新しい3Dシューティングゲーム。さまざまな難関ステージで、回転する罠や浮遊する敵が続々と迫り来る。ため打ち、バリアでのりきれ！
龍虎の拳	102M	格闘アクション	SNK	¥28,000	¥6,800	拉致された最愛のユリを救うべく、サウスタウンに乗り込むリョウとロバート。主人公はこの2人だが、敵である8人のキャラも使える。新たに増えた超必殺技も魅力だ。
得点王	54M	スポーツ	SNK	¥23,000	¥5,800	12のナショナルチームが世界一をめざして激突！華麗なドリブルやパス、強烈なシュートなど、超リアルなスーパープレーが臨場感をかもしだし、雰囲気を盛り上げる。
餓狼伝説2	106M	格闘アクション	SNK	¥28,000	¥6,800	シリーズ第2弾。選択できるキャラが8人に増え、対戦の舞台も全世界に広がった。攻撃の強弱、ライン移動が自由におこなえるようになり、必殺技も多彩になった。
戦国伝承2	74M	アクション	SNK	¥25,000	¥5,800	前作に引き続き怪しい横スクロールアクションゲーム。現在に生まれた光の戦士2人が、闇の君主を倒すべく時をさかのぼり宿命の戦い挑む。刀の攻撃が多彩になった。
ファイヤー・スープレックス	106M	スポーツ	SNK	¥28,000	¥5,800	迫力のあるビックキャラクターたちが、スピード感あふれるリアルなプロレスを展開。一般的な技からそのキャラクター独特の技、はては反則に近い飛び道具まである。
ワールドヒーローズ2	146M	格闘アクション	ADK	¥28,000	¥5,800	新キャラ6人を加えた14人のキャラが史上最強の座をかけて戦う。相手の道具を跳ね返す『飛び道具返し』や相手の投げを返せる『投げ返し』が新たに追加された。
サムライスピリッツ	118M	格闘アクション	SNK	¥28,000	¥7,800	"斬る"ことをメインにした格闘ゲームで、キャラは12人のサムライ。"怒りゲージ"が一定のダメージを受けるごとに上昇、頂点に達すると、攻撃力がアップする。
餓狼伝説スペシャル	150M	格闘アクション	SNK	¥28,000	¥7,800	『餓狼伝説2』をベースにバージョンアップ。キャラが『餓狼伝説』の3人に『餓狼伝説2』の8人＋3闘士とクラウザーで総勢15人に増え、新しい技も追加された。
ミラクルアドベンチャー	90M	アクション	データイースト	¥25,000	――	データイーストのネオジオ参入第一弾のソフト。ヨーヨーを初めとする様々な武器を用いて主人公がさらわれた恋人と宝の地図を探し求めるコミカルアクションゲーム。
龍虎の拳2	178M	格闘アクション	SNK	¥29,800	¥6,800	極限流空手、忍者、モンゴル相撲を使う新キャラが加わり、キャラが計12人になった。基本的には前作を踏襲しているが、それぞれのキャラに隠し必殺技が用意された。
フライングパワーディスク	74M	スポーツ	データイースト	¥25,000	¥5,800	選手が1対1でディスクを投げあい相手のゴールに入れたら、得点というテニスとサッカーを合せたようなゲーム。試合展開はシンプルで豪快。必殺シュートもある。
ファイターズヒストリーダイナマイト	122M	格闘アクション	データイースト	¥28,000	¥7,800	『ファイターズヒストリー』の続編。自称ケンカ百段の高校生をはじめ個性的なキャラが13人登場。どのキャラにも必ず1カ所弱点があるのが人間くさい。
得点王2	106M	スポーツ	SNK	¥28,000	¥7,800	前作よりさらにリアルになったシリーズ第2弾。参加国も48カ国に増え、それぞれに7種類の能力強化の選択ができるので、336通りのサッカーが楽しめる。
ワールドヒーローズ2 JET	178M	格闘アクション	ADK	¥29,800	¥6,800	リョフ、ジャックの2人が新キャラとして加わったシリーズ3作目。1キャラで4種類のパラメータが選択できるようになった。ダッシュもでき、新必殺技も増えた。
トップハンター	110M	アクション	SNK	¥28,000	¥6,800	2ラインシステムをとりいれた横スクロールのアクション。宇宙賞金稼ぎのロディーとキャシーが、母星を襲った海賊を退治する。伸び縮みする腕がユニークだ。
ソニックウィングス2	102M	シューティング	ビデオシステム	¥28,000	¥6,800	実在する戦闘機に乗って世界の上空で戦闘を繰り広げる縦スクロールシューティングゲーム。搭乗するキャラはサイボーグ、赤ちゃん、イルカと個性的なものがそろう。
痛快GANGAN行進曲	178M	格闘アクション	ADK	¥29,800	¥6,800	不良同士がとにかくガンガンに闘いまくる格闘ゲーム。ライン対戦の常識なんて全く通じない。前後左右に広がるフィールドで、屁理屈抜きにガンガンに殴れ！蹴れ！
ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	196M	格闘アクション	SNK	¥29,800	¥7,800	SNK歴代のキャラが集結して格闘大会に挑むという画期的な格闘ゲーム。3人1組で闘うのが特徴。全8チームで、使えるキャラは総勢24人にものぼる。
真サムライスピリッツ	202M	格闘アクション	SNK	¥29,800	¥8,800	前作の続編。タムタムがいなくなって、新キャラが4人増えた。伏せや前転、避け動作などの新システム、さらに怒りゲージが満タン時の攻撃力が増加した。
ダンクドリーム	94M	スポーツ	データイースト	¥28,000	¥5,800	3 on 3で競うバスケットボールゲーム。世界10カ国のなかから好きな国を選ぶ。ダンクシュートのほかに、4回シュートを決めると使えるスーパーショットもある。
ギャラクシーファイト	169M	格闘アクション	サンソフト	¥29,800	¥7,800	滅びつつある世界を救おうと、8人のユニヴァーサルウォリアーが立ち上がった。忍者、宇宙海賊などキャラも個性的で、画面は左右にどこまでもスクロールする。
クイズ キング オブ ファイターズ	122M	クイズ	ザウルス	¥29,800	¥5,800	SNKの作品に登場した人気キャラでクイズが楽しめるようになった！　謎のメッセージを残して失踪したユリ捜索のため、勇者たちのゲームシティーに集結する。
パワースパイクスII	82M	スポーツ	ビデオシステム	――	¥5,800	男子、女子、ハイパーと3つのモードがあるバレーボールゲーム。チームは合計8種類。コマンド入力でチームごとに、破壊力のある必殺サーブと必殺スパイクを打つ。
ダブルドラゴン	178M	格闘アクション	テクノスジャパン	¥29,800	¥7,800	アクションゲーム『ダブルドラゴン』が対戦格闘ゲームになって帰ってきた。ボスキャラ2人が使えるようになり、極小のキャラで闘うチビキャラモードも増えた。
雀神伝説	82M	麻雀	エイコム	――	¥5,800	RPG仕立てのマージャンゲーム。主人公の少女チーが伝説の聖雀士を探すため旅に出る。武器や道具でチーはパワーアップ！もちろんお約束のHなシーンもあるよ。
餓狼伝説3	266M	格闘アクション	SNK	¥32,000	¥8,800	シリーズ第4弾で最新作。3ラインによるスピーディーなバトルが魅力で、投げ技からの連携技やコンビネーションアーツなど、通常技に新しいシステムが導入された。
クロススウォードII	70M	アクション	ADK	――	¥5,800	シリーズ第2弾。騎士、忍者、魔術師の3キャラから1人選び、復活した魔人ナウシズと戦う。新しくジャンプができるようになったことで技の幅が大きく広がった。
パズルボブル	32M	パズル	タイトー	――	¥6,800	下段にある発射機からさまざま色の泡を打ち出し、3個以上同じ色の泡がつながるとそれらは消える。直接消えない泡を壁に反射させて消すテクニックを身につけよう。
風雲黙示録	190M	格闘アクション	SNK	¥29,800	¥8,800	舞台は混沌としたムードの漂う近未来。獅子王を倒すために立ち上がった闘士たちが個性あふれる武器で過激にバトル！家庭用ではボスキャラの真・獅子王が使えるぞ。
得点王3	158M	スポーツ	SNK	¥29,800	¥7,800	シリーズ第3弾。参加国も64カ国に増え、多彩なプレイが簡単な操作で楽しめるようになった。超派手なスーパーロングシュートをマスターして甘美な爽快感に酔え！
ワールドヒーローズパーフェクト	226M	格闘アクション	ADK	¥29,800	¥8,800	時空をまたにかけた16人の英雄たちが死闘を繰り広げる。新システムの究極奥義などで攻撃の幅も広がった。CD版では各種のプレイモードも追加され楽しさも倍加！
アイドル麻雀ファイナルロマンス2	―	麻雀	ビデオシステム	――	¥7,800	6人の女の子と謎のボスキャラ3人の全9ステージを勝ち抜いていく2人打ち麻雀ゲーム。CDにはアルバムモードがあり一度クリアすれば好きな絵を自由に見れる。
ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	250M	格闘アクション	SNK	¥29,800	¥8,800	3人のキャラを入れ替え、再び繰り広げられるSNKオールスターによる格闘の祭典。今回からエディットモードが採用され、チームが自由に組めるようになった。
将棋の達人	58M	将棋	ADK	¥29,800	¥7,800	ネオジオ初の将棋ソフト。MVS、カセット版のモードは本将棋、はさみ将棋の2種類だが、CD版のみ周り将棋モードが追加されている。ADK色の濃いゲーム。
パルスター	305M	シューティング	エイコム	¥32,000	¥8,800	CGを駆使したグラフィックがウリの横スクロール激ムズシューティングゲーム。連打ショットとため撃ち、多種多様な兵器を使い分け、全8ステージを戦いぬけ！
ADKワールド	――	バラエティ	ADK	――	¥6,800	ネオジオCD初のディスクマガジンで、ADK歴代のキャラクターたちが登場する。ブロッケンのシューティング、クイズゲームをはじめ6つのコーナーが楽しめる

天外魔境真伝／格闘アクション／ハドソン／202M／¥29,800（カセット）

ネオジオニュース No.7

ネオジオルポ

SNKプライベイトショー開催

10月19日・東京、10月20日・大阪でSNKのプライベートショーが開催された。今回は発売間近の「サムライスピリッツ　斬紅郎無双剣」の発表展示会ということで会場は大盛況。

会場では対戦に興じる人、技を確かめる人、グラフィックに見入る人など20台近く設置された筐体は空く暇もないほど。

実際にゲームをした人に話しを聞いてみると、「グラフィックがきれい」「前作よりキャラにきれいどころが多くて、うれしい」「コマンドが前より入りやすくなってる」などその評価も上々だった。

今回も期待を裏切ることのない仕上がりだ。


▲どの筐体も人だかりが絶えない

得々情報

オリジナルCDソフトがもらえる！

SNKが夏に引き続きキャンペーン第2弾をおこなうことになった。今回は期間中の11月3日から11月30日にネオジオCD本体を購入するとオリジナルCDソフト〝NEO・GEO CDスペシャル〟がもらえる。

肝心のソフトの内容だが、最新ヒットゲーム紹介モード、サウンドプレイモード、〇〇モード（まだ秘密らしい）など5つのモードが楽しめる。

なかでも楽しみなのがクラスマッチモード。SNKの人気6タイトルの1ステージをプレイでき、プレイヤーの実力を7段階で判断してくれる。ここで高成績を上げるとウワサの「〇〇〇モード」がプレイできるそうだ。

絶対に手に入れなくちゃ！



▲中身は買ってからのお楽しみ

得々情報

送料だけでネオジオ情報が手に入る！

SNKが毎月1回発行しているネオジオ情報満載の〝ねおじお伝言板〟が送料だけで手に入る。入手方法だが、まずあなたの住所、名前を書き90円切手を貼った返信用封筒を用意。それを80円切手を貼った大きめの封筒に入れ、指定した申込先に送ればOKだ（その封筒の裏にもあなたの名前、住所を記載すること）。

申込先は〒564大阪府吹田市豊津町18−12㈱SNKテレフォンサービス〝ねおじお伝言板〟係。電話でのお問い合わせはSNKテレフォンサービス（大阪）まで。

☎06-339-0110

ゲームセンター情報

ネオジオランドにQ-ZAR設置

ネオジオランド3号店に対人型レーザーシューティングゲーム、Q-ZARが設置された。これは暗闇の中、ブラックライトで照らし出された〝アリーナ〟と呼ばれるフィールド上でレーザーガンを持ったプレイヤー同士が闘うシューティングゲーム。プレイは簡単。まず、当たり判定のついたベストを着て、レーザーガンを装備。ゲームがスタートしたら障害物で相手のレーザーを避けながら、敵を撃ち込むだけ。また、プレイできる人数は10人まで。5人対5人までのチーム戦、もしくは10人の個人戦が楽しめる。

普通のアーケードゲームと違い、〝人〟が相手。しかも、ゲームの種類も8種類とバリエーションに富んでいるので、何度やっても飽きないぞ。

お問い合わせは

☎03-3339-8577



NIRA-KODOMOがファーストビデオを発売

ネオジオファンでおなじみのパンクバンド〝NIRA-KODOMO〟がファーストビデオを完成。現在、都内ディスクユニオンで発売中。通販は'96年1月末日まで受付。〒165東京都中野区野方1-51-2石田荘　NIRA-KODOMO宛てに、送料込み¥3390を書留で。


▲モヒカン頭がトレードマーク

「サムライスピリッツ　斬紅郎無双剣」ゲーム大会日程

《11月11日》

●シータショップ　溝ノ口
開始時間：15時／場所：神奈川県川崎市高津区溝ノ口353
☎044-844-5125

《11月19日》

●ソフマップ東京13号店
開始時間：13時／場所：東京都千代田区外神田1-11-9第2中栄ビル
☎03-3253-9590

《11月23日》

●ソフマップ東京本店
開始時間：13時／場所：東京都千代田区外神田3-14-10ソフマップビル
☎03-3253-3030

●Piw　千葉店
開始時間：14時／場所：千葉県千葉市中央区本千葉町13-1
☎043-227-6979

《11月25日》

●テクノザウルス志木ニュータウン店
開始時間：14時／場所：埼玉県志木市館2-6-11ペアクレセント内
☎048-474-5888

●ファミコン倶楽部　浦安店
開始時間：15時／場所：千葉県浦安市猫実4-6-26ミナモトビル1F
☎0473-50-5751

●ソフマップ4号店
開始時間：14時／場所：大阪府大阪市浪速区日本橋5-6-22
☎06-634-1122

《12月3日》

●ラオックスポートスクエア千葉店
開始時間：予選14時、本選15時／場所：千葉県千葉市中央区問屋町1-50千葉ポートタウン1Fアトリウム会場
☎043-245-9281

テレフォンサービス一覧

●SNK
東京03-5275-6200
大阪06-339-0110
（9：00〜17：00）

●ADK
048-775-2347

●テクノスジャパン
03-5343-5605

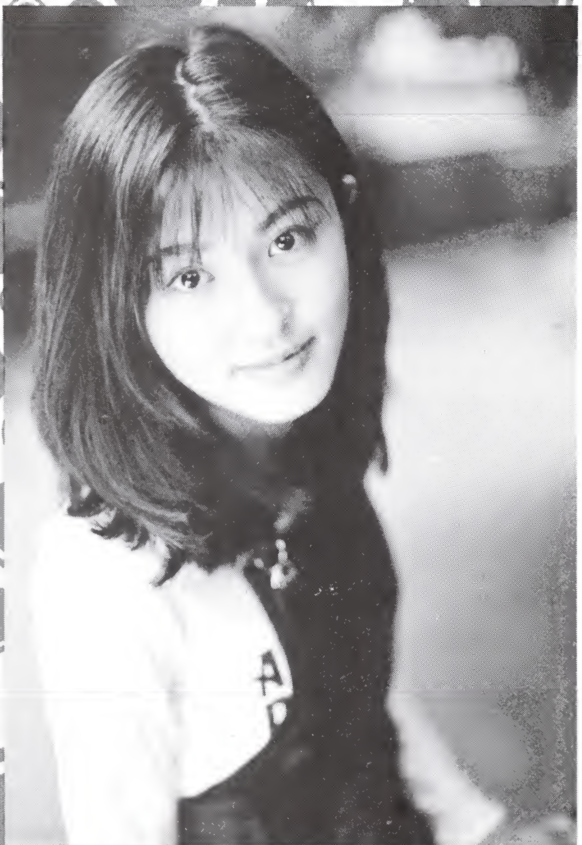
●ザウルス
03-3222-1734

●ビデオシステム
075-723-1544

●データイースト
03-3398-5317

●ビスコ
03-3554-0124

＜6号のお詫び＞P96・ネオジオニュースのコスパ情報で11月5日の“コスパ　IN　大阪マハラジャ”の開場、開演時間が間違っていたことをお詫びします。
P97・ネオジオニュースの舞台情報で長崎萌の関連記事の記載ページが間違っていたことをお詫びします。

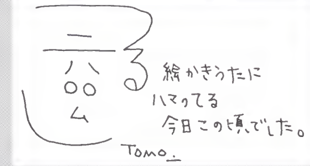


撮影●河野英喜

第2回

TOMO

宮内知美の満月がコワい…



元気がない時には自分にプレゼントを!!

今月の私はものすごくえらかった。1日しかない休みにも、文句もいわず（ウソ）働いた。"ともちゃんスゴイ"っていってあげたいよ。

私ね自分でがんばったなとか、元気ない時なんかは、自分で自分にプレゼントを買ってあげたりします。お金がなくてつらい時は、それなりにだけど…。そうすると、次もがんばろうとする単純な奴なんです。

今回も1日中デパートをウロウロして来ました。でも、気に入ったのがなくて下着屋さんで、めちゃめちゃ買いまくったよ。家で下着ファッションもやった（バカ）。1人暮らしのカーテンの中では、みんな私みたいに住んでたらかなり怖いよ。私はよくカーテン開けっ放しで着替えたりしちゃってるけど。

一人暮らしの怪!? 部屋の中に誰かがいる

そうそう1人暮らしといえば、前回も書かせて頂いた通り、今、私は1人で生活しているワケなんだけど、どうも近頃変なの。仕事へいく前に目覚ましをかけて起きるでしょ。いつもだったらマネージャーさんに電話で起こされるのに、起きる時間の1時間前には起きてるの。全然寝てない日でも…。絶対おかしい。きっとうちに誰か居るハズ。

そうとしか考えれない私は、大好きだった睡眠が怖い。気持ちよく寝ているのに起こされるなんて。しかも、姿が見えないなんて。もし、私みたいな体験をしたことがある人は教えてください。

世の中は不思議の塊 星の輝きも、自分のことも

世の中って何でもありえちゃうじゃない。すごく不思議だよね。何万光年前の星がキラキラ見えたり、おにゃんこクラブ（知っているかな?）に入りたかった私は今、芸能界で働いているし…。何が起こるか分らないから、楽しいことだっていっぱいある。

この間ね、生まれてから2回目の流れ星を見たの。速くてお願いごとはできなかったけど、しばらく首が痛むくらいまで、空を見てた。空の色も場所によって全然違うし、久しぶりにプラネタリウムでもいってみたいなぁー。なんて自分の話ばかりになっちゃった（冬の星座はオススメ）。

明日からバカンス!! でも帰ったら仕事の山が…

明日から私は1週間の休みをとって旅行にいって来ます。休みをとるせいで仕事が忙しくなってしまうけど（自分の責任なんだけど）、スゴく楽しみ!!

実はロサンゼルスとラスベガスにいくのだ。プライベートでの外国は、ママといった以来だからうれしいんだけど、帰ったらすぐに仕事。忙しいのはいいことだ。だから、みんなも少し私に元気をくださいね。これを読んでくれるというだけで、私はいっぱい元気になれる。

まだまだネオジオのことをあまりよく知らない私だけど（でもナコルルやリムルルのことは知っている。カワイイよね）、次回はもっと違うことを書こうと考え中です。では、カゼなどひかぬように…。



撮影●河野英喜

〈プロフィール〉

生年月日：1975年1月24日／出身地：神奈川県横浜市／血液型：A型／身長：160cm／サイズ：B83・W58・H83

〈近況〉

- ●「とんねるずのみなさんのおかげです」（CX）学園コントにレギュラー出演
- ●写真集「出来事」（ワニマガジン社）
- ●イメージビデオ「ドキドキさせてよ!」（PICO）9／20発売
- ●「'96宮内知美カレンダー」10月発売
- ●宮内知美情報ダイヤル（03-3322-0099）

NEO・GEOソフト 月間 読者人気ベスト20!

月間人気ベスト20

順位(前回)	ゲーム名	メーカー名	ジャンル	ポイント
1位(〃)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	SNK	格闘アクション	351P
2位(4)	餓狼伝説3	SNK	格闘アクション	175P
3位(〃)	真サムライスピリッツ	SNK	格闘アクション	162P
4位(5)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	SNK	格闘アクション	134P
5位(2)	餓狼伝説スペシャル	SNK	格闘アクション	129P
6位(10)	龍虎の拳2	SNK	格闘アクション	102P
7位(〃)	パズルボブル	タイトー	パズル	65P
8位(6)	サムライスピリッツ	SNK	格闘アクション	62P
9位(〃)	天外魔境真伝	ハドソン	格闘アクション	58P
10位(8)	ワールドヒーローズパーフェクト	ADK	格闘アクション	43P
11位(16)	パルスター	エイコム	シューティング	38P
12位(〃)	ソニックウィングス2	ビデオシステム	シューティング	36P
13位(14)	ビューポイント	サミー工業	シューティング	27P
14位(11)	ギャラクシーファイト	サンソフト	格闘アクション	22P
15位(13)	餓狼伝説2	SNK	格闘アクション	19P
16位(—)	ステークスウィナー	ザウルス	アクション	18P
17位(20)	ファイターズヒストリーダイナマイト	データイースト	格闘アクション	14P
18位(19)	ラストリゾート	SNK	シューティング	12P
19位(15)	クロススウォードⅡ	ADK	アクション	11P
20位(—)	ダンクドリーム	データイースト	スポーツ	8P

今月もあきれる強さ! K・O・F'95またトップ!!

今回から1カ月分の「月間集計」をメインにしました。これまでの全投票の累計も併せて掲載していますので、そちらの方もチェックしてみてください。

さて、今回もトップは断然のK・O・F'95。これはもう仕方ない、といった感じです。サムライや餓狼の新シリーズが出たあともこの傾向が続くかどうかが、興味深いところ。また「ステークスウィナー」「ダンクドリーム」といった新旧2タイトルが、新たにチャートインしました。

毎号受けつけていますので、みなさんもぜひご投票を!! NEO・GEO、NEO・GEOCDを問わず、好きなゲームソフトを書いてネオジオフリーク編集部まで。5タイトルまでならOK! 順位も忘れずにつけてネ!!

〈今月の読者の一言〉

●KOF'95は、前作の質が高かったので、発売直前まで不安だったのですが、やってみて大安心&大満足! 主人公チームの存在感や、ストーリーの方向性も明確になってきて、それでいてゲーム性もバッチリ。ヒットするにはそれだけの理由があるのですね。当然ですけど。

PN/ELAN(京都府)

〈宛先〉
〒112 東京都文京区水道2-13-2-201
㈱芸文社分室
ネオジオフリーク編集部
『ソフト人気投票』係

累計人気ベスト20

順位(前回)	タイトル	ポイント	順位(前回)	タイトル	ポイント
1位(〃)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	1,275P	11位(12)	ソニックウィングス2	122P
2位(3)	真サムライスピリッツ	400P	12位(11)	ギャラクシーファイト	118P
3位(2)	餓狼伝説スペシャル	394P	13位(〃)	餓狼伝説2	94P
4位(〃)	餓狼伝説3	372P	14位(〃)	ビューポイント	85P
5位(〃)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	317P	15位(16)	パルスター	83P
6位(10)	龍虎の拳2	209P	16位(15)	クロススウォードⅡ	58P
7位(6)	サムライスピリッツ	193P	17位(〃)	ワールドヒーローズ2	40P
8位(7)	パズルボブル	190P	18位(19)	ラストリゾート	34P
9位(〃)	天外魔境真伝	179P	19位(20)	ファイターズヒストリーダイナマイト	32P
10位(8)	ワールドヒーローズパーフェクト	167P	20位(18)	ニンジャコマンドー	27P

※この順位はNEO・GEOソフトの読者人気投票を順位ごとに加点し、ネオジオフリーク編集部にて集計したものです。

CLUB HOUSE /HI-SCORE クラブ・ハウスコア

～コンシューマーハイスコアコーナー～

餓狼伝説3

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
秦崇雷	Y. KIM・愛知県	1,873,600	ALL
テリー・ボガード	ドワハスギ・宮崎県	1,837,700	ALL
山崎竜二	T. R・兵庫県	1,813,600	ALL
ブルー・マリー	部長アキヤマ・東京都	1,624,100	ALL
ジョーヒガシ	とるこ・新潟県	1,639,300	ALL
不知火舞	T. R・兵庫県	1,532,700	ALL
ギース・ハワード	カズボー・佐賀県	1,524,300	ALL
ホンフゥ	Y. KIM・愛知県	1,110,700	12人目

K・O・F'94

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
日本チーム	大門SP. ・東京都	466,020	ALL
アメリカチーム	SHAQ・群馬県	460,600	ALL
メキシコチーム	ITC・東京都	451,100	ALL
ブラジルチーム	部長アキヤマ・東京都	439,960	ALL
韓国チーム	マッツー・栃木県	414,210	ALL
中国チーム	立ち田植え・埼玉県	409,000	ALL
イタリアチーム	部長アキヤマ・東京都	398,380	ALL

ビューポイント

プレイヤー	スコア	備考
AC01・神奈川県	2,850,440	ALL

真サムライスピリッツ

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
服部半蔵	聖フェアリオン・愛知県	613,630	13人目最終戦
ガルフォード	忍者君・埼玉県	582,230	ALL
覇王丸	おやG・東京都	301,320	ALL
ナコルル	部長アキヤマ・東京都	218,930	13人目

龍虎の拳2

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
ジョン・クローリー	石井悟・神奈川県	3,042,860	ALL
キング	キング命・広島県	2,052,080	ALL
リョウ・サカザキ	乱デ舞一・東京都	1,796,110	ALL

ワールドヒーローズパーフェクト

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
ネオーディオ	キャラ勝ち君・岐阜県	15,712,000	ALL
ジャンヌ＝ダルク	下僕・京都府	11,486,200	ALL
服部半蔵	へぼスコア・東京都	42,368,400	チビキャラALL

ギャラクシーファイト

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
ロルフ	伝説の男石田・東京都	1,853,700	最終面
ジュリ	おもむろ・東京都	1,656,300	ALL
ルーミ	ガむダルフ先生・大阪府	1,360,800	ALL

ファイターズヒストリーダイナマイト

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
溝口誠	M?Y・福島県	1,075,000	ALL

ソニックウィングス2

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
F－14	飛行機野郎・神奈川県	1,480,700	2－5

パズルボブル

プレイヤー	スコア	備考
ぼん・東京都	30,478,550	ALL

クラブ・ハウスコアも3回目を迎え、トップスコアを3カ月間守り切ったスコアラーが誕生しました！ おめでとうございます。以下の方々には、編集部より粗品をお送りいたします。

聖フェアリオン（愛知県）／忍者君（埼玉県）／キャラ勝ち君／キング命（広島県）／キャラ勝ち君（岐阜県）／下僕（京都府）／へぼスコア（東京都）／おもむろ（東京都）／M?Y（福島県）／飛行機野郎（神奈川県）

ハイスコア募集要項

●ノーコンティニューによる点数集計とします（クリアしなくても可）。

●ハードはNEO・GEO、またはNEO・GEOCDのどちらでもOKです。

●ハイスコア申請にあたっては、次の項目を明記してください。（記入もれがある場合、そのスコアが無効になることがあります）。

①ゲームタイトル
②スコア
③キャラクター名
④ランク
⑤面数（何人目で負けたか）
⑥あなたの攻略法&スコア稼ぎのコツ
⑦住所、氏名、年齢、職業、電話番号、スコアネーム

●申請スコアの証拠として、キャラクター名とそのスコアが同一画面上にある写真、またはVTRを同封してください。また、ゲーム名の下に＊印があるものは、対人戦のスコアが残ってしまうなどの理由により、VTRのみの集計といたします。

●ゲームランクは不問です。（稼げるランクをさがしてね）

●締切りは毎月15日ですが、随時募集しています。

●引き続き次のゲームを対象とさせていただきますが、現在、申請数にかたよりが見られますので、極端に申請が少ないタイトルに関しては、やむをえず集計を中止する場合があることをあらかじめお断りしておきます。

①龍虎の拳2＊
②餓狼伝説3
③真サムライスピリッツ＊
④K・O・F'94＊
⑤K・O・F'95＊
⑥ワールドヒーローズパーフェクト
⑦ギャラクシーファイト
⑧ファイターズヒストリーダイナマイト
⑨ビューポイント
⑩ソニックウィングス2
⑪パズルボブル

前号で告知したK・O・F'95ですが、申請方法が不明瞭であったことをお詫びします。集計は、チームプレイ、チームエディット、シングルプレイ、シングルオールの4つに分けておこないます。

また、次号から、ページを2Pに増やし、スコアラーの方の攻略法や、読者の方から寄せられた裏技等も掲載する予定です。

ご応募お待ちしています。

お詫び：前号までのパズルボブルのバブル左ェ門さん（埼玉県）のスコアが間違っていました。正しくは、28,012,730点です。

読者通信欄

ようこそ！パオパオカフェへ

パンチ！パンチ！

ネオジオフリークに対する意見や要望を紹介するパンチ！パンチ！

ぶつけてみたいことがあれば、編集部までどんどん送るのだ〜!!

ショックを受けたクロスライセンス契約

『SNK、サターンへ参入決定！』。

9月13日の日経新聞にこの記事が載った時には、さすがにショックでした。SNKは昨年、ネオジオCDの発売と同時に「今後他社への移植はおこなわない」と明言していたからです。

これによってネオジオCDユーザーは、たとえ100万台売れなくとも、他の次世代機ユーザーに対する優越感を持てていたからです。

これでまだネオジオは持っていないが、餓狼やKOFで遊んでみたいという潜在ネオジオユーザーのハードの購入計画はずいぶんと変更されるでしょう。まあ、より多くの人たちにSNKのゲームを遊んでもらうには、よい機会でしょうが。

ところでネオジオフリークでは、これらの他機種のSNKのゲームも取り扱ってゆくのでしょうか。ネオジオフリークは、オフィシャルネオジオ情報誌ではなく、オフィシャルSNK情報誌なので、扱う方が筋は通っているのですが。何か複雑な気分です。

もっと頑張れネオジオCD！

●松本学さん（京都府）

編：不満、あきらめ、期待といった様々なご意見を多数いただきました。松本さんのご意見を採用したのは、最も端的に現在のネオジオユーザーの気持ちを反映していると思われたからです。さて、今回のクロスライセンス契約が及ぼす影響となると、実際のところまったく不透明です。双方の移植タイトル等、今後の

●PN／椿あさか（三重県）
Hくさいとは…、HなニホヒというものがあるのでしょうかⅠ? かいでみたい♡



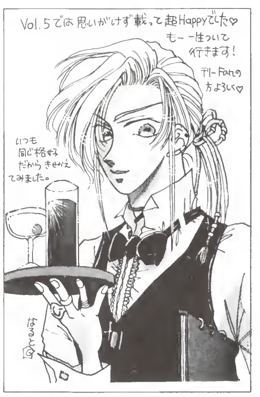
●PN／勇神新名（宮城県）
斬紅郎にもRPGにも狂死郎は出るようですが、斬紅郎の方では衣装がだいぶ変わりましたね。



●PN／唯鷹雄（福島県）
KOF'94はやらなかったのですか？ やっていれば'95のCDの読み込みの早さに感動したことでしょう（笑）。



●PN／なると太陽（神奈川県）
パオパオカフェでバイト中のテリーだそうです。このコラムのタイトルイラストに使わせてもらいましょうか。



キャラ♡レター

雷でシビレた〜い!!

紅様、最初はあまり好きではなかったけど、あの新勝ちポーズを見てからは、もう紅様の『と・り・こ♡』です。

愛してます。もう紅様のことしか考えられません。紅様に会うためなら、受験なんて捨てます。高校だってどうでもいい。ああ♡ あなたのその雷でシビレたい〜♡

勝って相手をなぎ倒すあなたも、負けて血を流すあなたも、美しい♡ 素敵♡

あああああー、紅様♡

●S・Mさん（神奈川県）

このところキャラレターの内容に、マ○っぽさが目立ちますね。長い脚で踏まれたくて、炎で焼かれたくて、それから雷に撃たれたい…。う〜ん、恋心って複雑♡（稲葉）

八雲は誰にもわたさない

八雲様、この場を借りてはっきりいいます。好きだ。好きでたまらない。この世の誰よりもこよなく愛してます。

何といっても甘いルックス、そして太ももの脚線美。あぁ、やっぱりたまらねえ。

「何故だ。何故なんだ」と考える日々。

しかも自転車で20分のところに君がいる。会えるものなら、一日中、いや、一年中でも君のそばにいたい。

だが、現実はそうでもない。毎朝学校にいき、夕方に帰宅。そして君に会いにいこうとすると、夕飯時。

金銭には糸目はつけない。だから、今も君に会いたい…。最後に八雲は誰にもわたさない。俺が必ず守る。

●PN／八雲命（神奈川県）

八雲はスタイルばっちGUで、色気もあって、それから何よりもあの声がいい…、と編集部内にも約1名八雲狂いがいます。（稲葉）

一緒にチーム組みましょう

テリー様、私はずぅーっと前から好きでした。

——そう、あれは餓狼1の時。ゲーム友達がソフトを買ったからやりにこいよって誘ってくれて、その画面を見た時、一瞬にしてテリー様を好きになってしまいました（これを書いている今も胸が張り裂けそう♡）

そして今、餓狼3まで出ちゃって…、無理しちゃだめよ。テリー様…。

今度K・O・F'99が出たら、私と一緒にチームを組みましょう♡ その頃には私も大きくなってるから…。ポッ♡

そのために部活で体を鍛えるからね（ソフト部）。それまで彼女なんて作っちゃだめだからね。

あと、S○K様と私を誘ってくれたアイツに、『ありがとう』。

そしてテリー様へ、『大好き♡』

●PN／幻猫麗瞳（埼玉県）

『その頃には私も大きくなっているから』なんて。この方は12歳なんですね。かわいい、ほんとに♡（稲葉）

成り行きに注目してゆくしかないでしょう。ただいえることは、ネオジオフリークが他機種に移植されたネオジオタイトルを扱うことはないということです（ネオジオに移植された他社ソフトは無論扱ってゆきます）。SNK公認の『オフィシャルネオジオ情報誌』ですから。それから、編集部のスタッフのほとんどが、大多数の読者の方々と同様、ネオジオユーザーであることをつけ加えておきます。（勝俣）

「NAM-1975」のボスの攻略をして欲しい

唐突ですが拙者の要望を申し上げます。拙者は「NAM-1975」のラスボスが倒せません。ヤツの武器は「砲弾」と「レーザー」ですよね（あと笑い声?）。どこにいてもこちらを狙い撃ってきますし、砲弾をよけるとレーザーに、レーザーをよけると砲弾の爆発に…という感じです。逃げ回ることは一応できますが、そうすると攻撃ができません。撃とうとすると逆にやられてしまいます。我が身を捨てて攻撃を続けても、敵はビクともしません。一度エンディングを見たい!! どうか、ヤツを倒すコツを教えてください。

●PN／TKS（新潟県）

編：「NAM-1975」のラスボスですか…。あの人は実際問題として、死ぬのでしょうかねぇ? まぁ、というわけで、コツどころか倒した人がいるのかさえ分からない、といった状況でして…。すみません。しかし気を落とさないでください。ラスボスまでいっただけで立派なものですから。我こそはと思う人は挑戦してみよう。（片桐）

メーカーへの要望

SNKさんに質問です。最近、秋葉原や新宿などの大きな店でもNEO・GEOの本体と一緒に入っているタイプのコントローラーが売っていません。故障したらと思うと不安です。本体共々、もう生産していないのですか? NEO・GEO派としては、もっと店に置いてほしいです。

●PN／打倒・草薙京（東京都）

現在、NEO・GEO付属コントローラーの生産はおこなっていないんです。コントローラーに関しては、コントローラープロ及びNEO・GEOCD専用コントローラーのみになります。

もし、故障などに関するお問い合わせがございましたら、SNKテレフォンサービスまでご連絡ください。こちらの方で対応致します。（SNK広報）

SNKさんに質問です。なぜ『オペレーション・ラグナロク』はNEO・GEOCDで発売されないのですか? MVSに入っているんだから、キチッと出して欲しいんですけど…。予定もなさそうだし、何とかしてくれ!! パルスターは出るからいーけど…。横スクロールシューティングももっと増やして!!

●PN／不知火れいら（兵庫県）

現時点では特にそのような予定はありませんね。現在、ラインナップされている『ソニックウィングス3』や『超鉄ブリキンガー』『メタルスラッグ』などのシューティングソフトでご了承ください。（SNK広報）



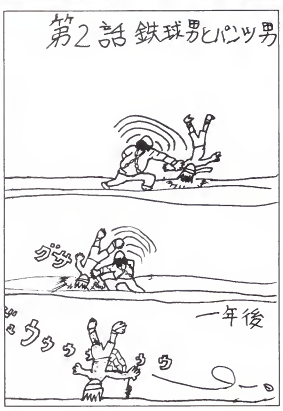
●PN／しいあ萌（茨城県）
超人学園ゴウカイザーのCDは出るのでしょうか…。



●PN／流泉ふひと（宮城県）
中国チームのEDですか。拳崇のギターと鎮の太鼓をバックに歌うアテナ（長崎萠ちゃん）ですね。



●PN／桐乃彩（青森県）
庵はネオジオファンの間に、完全に定着しましたね。さて、人気投票第2弾、たのしみ!!



●松山光さん（栃木県）
シュールな3コマです。第2話というのは、第1話があるのですが、似たものが別の雑誌に載っていたので…。



●PN／石垣京太（埼玉県）
斬紅郎無双剣の主人公は緋雨閑丸（ひさめ・しずまる）。イラストの3人はいずれも出演できて、おめでとう!!



●PN／妙島浩文（三重県）
残念ながら十兵衛殿は今回はお休みのようですね。次作での復活を祈りましょう…。

今月のオーバースウェー攻撃

ネオジオの楽しい遊び方や、その在り方を考える今月のオーバースウェー攻撃。
次号からは、「マジ系」と「おちゃら系」に別けてやる予定なので、お楽しみに。もちろん増ページ!!

批判される「待ち」も立派な戦法のひとつ!!

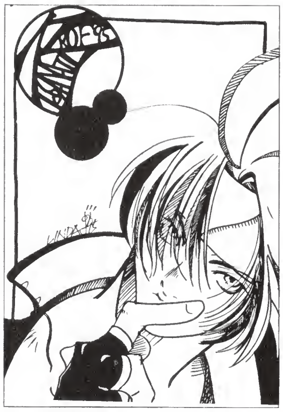
5号のバカルんパンチさんの意見に一言。
「待ち」戦法をまるで汚いというようなことをいってましたが、これも戦法のひとつであり、立派な戦い方だと私は思います。
現にダッシュからの投げや、裏回り攻撃などで「待ち崩し」だってできます。対戦を対戦でなくすどころか、逆に「読み合い」という面白い対戦状況にしているではありませんか。
余談ですが、ワールドヒーローズパーフェクトの場合、私はアーケード対戦ではJ・カーンを使っていますが、ディオで乱入してくる奴らにも勝てる実力を持っています。
通常キャラでディオに勝つ喜びは最高なので、頑張ってみてください!!

●PN／個人的なゲーム論（茨城県）

編：「待ち容認」は、かなり主観的な意見のように感じます。確かに、J・カーンの待ち戦法はかなり強いんですよね。NEO-DIOで乱入してくるアンフェアな対戦相手を撃退するためにはいいかも知れません。しかし、他の通常キャラを相手にした時にも待ちを使ってしまうというのはどうでしょうか。
それにしても、最近は2択攻撃など、待ってもあまり有利にならないゲームも多いですよね（ワーヒーパーフェクトの対DIO戦もそれに当てはまるような…？）。もはや、待てば勝てる時代は終わったような気がします。
ともあれ、対戦とはお互いの技術の比べ合い。フェアに、楽しくプレイしましょう。
（DSP-たろりん）



●PN／不知火れいら（兵庫県）
今号のパルスターのページに彼女のプロフィールが載ってます。お姉さんは見つかったのでしょうか？



●PN／ジョリ山リンダ（奈良県）
アートなタッチの京くんです。

クセになる4コマ

達人あらわる！



ふと思ったですが、アンディの服って、この餓狼伝説3の時のが一番いいなぁ。それにしても右京は『もう死ぬから、次作には出ない』といわれ続けながら、結構長生きですね。

●PN／ジェスティーヌ・坂本（埼玉県）

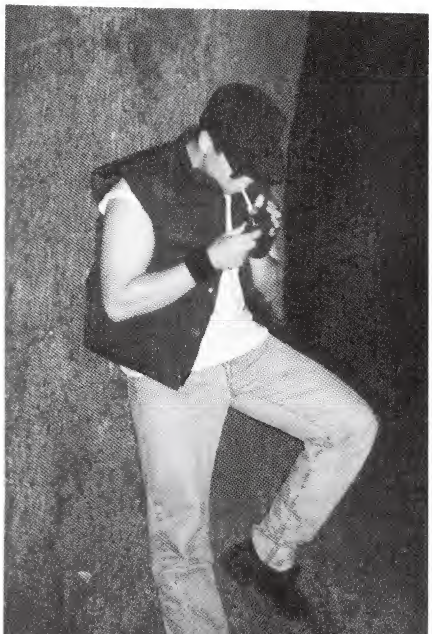
勝敗とは…



ま、まずい！ 当初SNKの資料の間違いから、俺の身長は175cmっていうのが、フリーク読者の間では流布してしまいました。正しくは182cmで…、4コマ目のオチはなし。

●PN／機械魚（宮城県）

今月のコスプレ



クラーク

PN／KES（京都府）

●もうちょっと顔を上げて欲しかったけど、雰囲気はよさげ。しかも、このままでも街を歩けるので、かなりお得！

アーケードでもボスキャラ使用に賛成!!

アーケードのボスキャラ使用について。

5号の元町のポチさんや、バカルんパンチさんは、ボスキャラ使用に反対していましたが、ぼくは賛成です。

確かにボスキャラは強く、人間が使うととんでもない強さを誇りますが、必ず勝つための糸口があるはずです。そして、腕を磨いて勝つのです。いわば、負けをバネにして自分を強くするのです。

誰だって負けるのが嫌なのは分かります。しかし、そこで諦めてはいけません。「負けて強くなる」です。

あと、ネオジオを持ってない人もボスキャラを使いたいだろうし。やはりボスキャラは使えた方がいいと思います。

●長岡洋平さん（東京都）

編：なるほどその通り、と納得させられてしまう意見ですね。ゲームをする人がみんな、長岡さんのように負けん気の強い人ならば、ボスキャラ使用に文句をいう人もいなくなるはず。

しかし実際には、あまり上手くないけれどゲームを楽しみたい、という人も多いはず。そういう人の立場から見れば、明らかにバランスの取れていない、強すぎるボスキャラに負けるのは納得がいかないのかも知れません。

まあ、私自身も、ボスキャラが「使える」こと自体は反対しません。要はそれを使う人のモラル（あぁ、この言葉嫌いなのに使ってしまう）次第、ということでしょうか。

（DSP-たろりん）

Q&A

SNK様、サイコソルジャーはネオジオCDに移植されないんですか？　私はやったことないけどアテナファンなので、ぜひやりたいんです!!

とりあえず移植希望に一票入れときます（笑）

●渡育美さん（栃木県）

早速、SNKさんに聞いてみたところこのような答えを頂きました。「現時点では特にそのような予定はありませんね。その代わりといっては何ですが、KOFシリーズで登場する〝アテナ〟を可愛いがってください」。うーん、どうやら移植への道は遠いみたいですね。

（片桐）

超オタクくさい質問で申し訳ないのですが、どうか調べてください。八神庵の大切なものは彼女というウワサですが、京の彼女〝ユキ〟のように、名前やその他の設定はないのでしょうか？　あったら教えてください。

●PN／百式らん（東京都）

これも早速、SNKさんに質問したところ、「あっー、そういえばいるみたいですね。でも、特に名前とか具体的な設定はないみたいなんです」という答えが返ってきました。まあ、そんなわけなので素性はわからないということでご勘弁を。

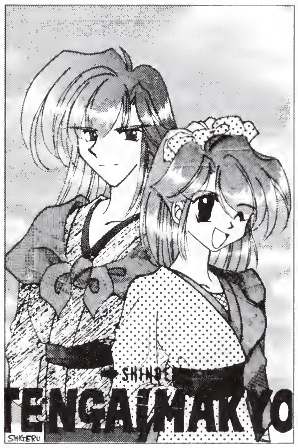
（片桐）

この前、NEO・GEOのアダプターが壊れてしまったので、早速、新しいアダプターを買い、電源を入れたのですがテレビに何も写らないのです。新アダプターを壊れたものと比べてみたところ、アダプターの出力が違うみたいなのです。一体、どういうことなのでしょうか？

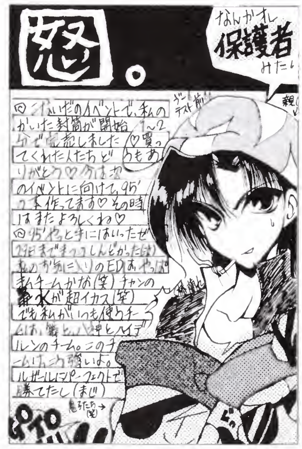
●PN／CBA（広島県）

現在、アダプターは2タイプあるらしく、CBAさんが買ったのは新しいタイプだと思われます。こういう場合は、SNKテレフォンサービスに電話すると、対応してくれますので、連絡してみてください。

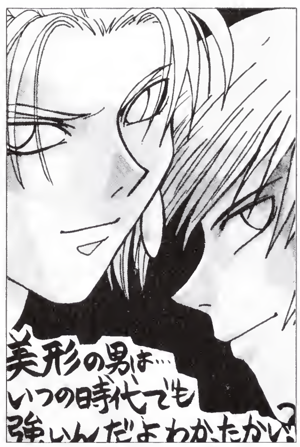
（片桐）



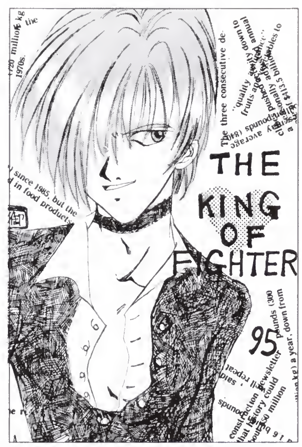
●PN／杉松寺繁（愛知県）
大蛇丸と綱手のツーショット。それにしても、千葉繁さんのファンって多いですね。



●PN／椿蘭丸（北海道）
KOF'95ではなく、怒なのですね。ネオジオに移植して欲しい…！　希望も多いし。



●PN／ひびき鷹夜（兵庫県）
紅くんといおりん。妖しいカップリングで。



●PN／みたらい潔（神奈川県）
ちょっと趣の変わった庵くん。でもやっぱりフツーの人とはちがう…。

読者の移植希望ソフト

①	天外魔境シリーズ（RPG）	ハドソン	166P
②	サイコソルジャー（アクション）	SNK	132P
③	バーチャファイターシリーズ（格闘アクション）	セガ	98P
④	アテナ（アクション）	SNK	81P
⑤	闘神伝（格闘アクション）	タカラ	78P
⑥	怒	SNK	65P
⑦	へべれけシリーズ（エトセトラ）	サンソフト	62P
⑧	クイズ迷探偵ネオ&ジオ＊（クイズ）	SNK	57P
⑨	ソニックウィングス（シューティング）	ビデオシステム	54P
⑩	パズルボブル2（パズル）	タイトー	28P
⑪	ぷよぷよシリーズ（パズル）	セガ	22P
⑫	恋こいしましょ（花札）	ビスコ	18P
⑬	パニックボンバー（パズル）	ハドソン	11P
⑭	ドリフトアウト（レース）	ビスコ	9P
⑮	スーパーリアル麻雀シリーズ（麻雀）	セタ	5P

※＊印はCDのみの移植希望

ネオジオ解体新書

ネオジオの魅力の核心に迫るこのネオジオ解体新書。他機種に移植しようがしまいが、ネオジオはネオジオだ！

アテナの秘密を教えてあげる♡

アテナファンに朗報！ K・O・F'94、'95どちらでもいいから、とりあえずアテナを一番手に持ってくる。ここからが重要。アテナが制服を脱ぐ時にタイミングよくポーズをかけると…、一瞬だけアテナの「肩」が見えるのだぁー（笑）！

見えそうで見えないところがなんともそそるねえ。どうしてもできない人は、ビデオにとってスローで見よう。

おっとアテナのファンクラブの人に怒られちまうぜ。じゃ、このへんで。スタタタ。

●PN／K-M（広島県）

編：ちょっと古めのネタですが、知らない人がいるかもしれませんので取り上げてみました。新しいところでは「超人学園ゴウカイザー」のシャイアが、ラウンド開始時の変身シーンで、一瞬たわわな全裸を披露してくれます。今後この手のネタ（エッチ系ではなく、裏ネタ系ね）を取り上げるコーナーも作りましょうか。面白いネタを知ってる人は、とりあえず「愛のてほどき」コーナー係まで送ってくださいね♡（また、不可解な…）。（稲葉）

ネオジオ格ゲーの魅力は超必殺技の迫力

ネオジオの魅力①「超必殺技の魅力」。

超必殺技の魅力はその派手なグラフィックと大ダメージ、ヒットした時の喜びにあると思う。

最近の格ゲーには必ずといっていいほど、超必殺技のシステムが導入されていて、どれも文句のつけようのない迫力がある。だからこそ僕は格ゲーが好きになった。

この超必殺技の存在は相手に大ダメージを与えるためのものだけではなく、格ゲーの面白さを支える一つの重要な柱でもある。コマンドは難しいものが多いけど、一試合に一度は出す価値はあると思うし、いくらまったく使えないものでも、一度出すことによって相手には脅威となる場合もあると思う。

だから僕はこれからも超必殺技を愛し、使えるところまで使うつもりだ。編集部のみなさんはどんな考えをお持ちでしょうか？

●PN／超必殺技愛好会エム（岐阜県）

編：確かに超必殺技は今やネオジオだけにとどまらず、格ゲー全般的に見ても、なくてはならない存在となっていますね。編集部にも超必殺技でフィニッシュしなければ気が済まない人はたくさんいますが、中には「しゃがみ弱キック」愛好家みたいな、変質者もいます。（稲葉）



●PN／在原郁真（兵庫県）
斬紅郎もRPGも姉妹そろって出演決定!! それにしても、遅れるとは聞いていたがRPGずいぶん延びたなぁ…。



●PN／花園推行委員会氷露（千葉県）
編集部にいただいたジャンヌさま。氷露さんも花園マニアですか、へへ…。



●PN／ヨーグルト智実（東京都）
アテナに出てくるアテナですね。このスタイルが当時画期的でした。



●PN／我夢丸（長野県）
久々のバッシュ!! 潜在攻撃は一応ありますよ…。フリーク3号のパオパオのパンチ！パンチ！を見てください。

クセになる4コマ

新技



竜二さんのサドマゾのようですねぇ、この『3でちょっと』覚えた技というのは。俗にいう、食らいキャンセル技ってヤツで、かなりズルい技です。テリーより庵に似合うような…。

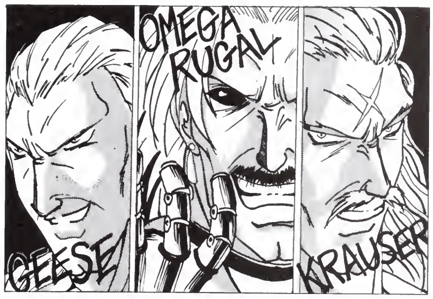
●PN／道風（兵庫県）

墓穴



げろ!! 新手の避け攻撃…？ 避け→キャンセルしゃがみ強キック（カウンター攻撃）で、この技が出るのかぁ～?! なんちて。道風さんのテリーって、なんかおチャメ♡

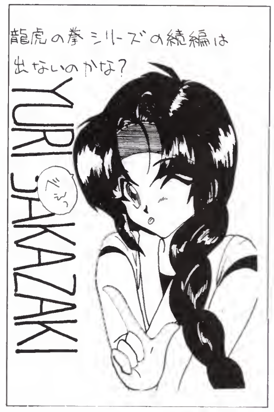
●PN／道風（兵庫県）



●PN／天王紅蓮（埼玉県）
半裸チーム…、うん？ そういえば、他にもいっぱいいるような…。



●PN／幻獣神（東京都）
あぶねぇー、あぶねぇーよ、幻獣神さん。あー、あぶねー…。（最大級の賛辞かも…）。



●小林さち子さん（新潟県）
まだです。ほんとにポリなら今のハードじゃ…。むふふ。ムシは暑くなってきた頃、出るもの。

投稿規定

次号よりパオパオカフェ増ページしてパワーアップ!!

●キャラ人気投票第2弾！：好きなキャラを男女3人ずつ選んで、順位をつけてください。コメントやイラストの採用分には粗品を進呈。締切りは12月5日。

●パンチ！パンチ！、今月のオーバースウェー攻撃、ネオジオ解体新書などテーマ別で。

●メーカーへの要望：意見や質問も受けつけます。

●Q&A：ネオジオに関する質問を送ってください。

●キャラレター：好きなキャラへの思いをぶつけてね。

●イラスト：モノクロとカラーがあるのでよろしく。サイズはハガキ大で、比率が同じなら拡大も可。

●クセになる4コマ：縦150mm×横45mmで拡大も可。

●同人誌：掲載希望の同人誌とタイトル、サイズ、印刷方法、ページ数、金額及び支払い方法、サークル名、緊急連絡用電話番号（掲載しません）を記入して送ってください。掲載期限もあれば記入してね。

●今月のコスプレ：コスプレ写真を待ってます。

●移植希望ソフト：NEO・GEO、NEO・GEOCDへの移植希望ソフトを募集します。毎号新しいリクエストを追加し、累計を発表します。

●文通&募集コーナー：文通やサークルメンバーなどの募集告知を掲載します。

●売買&交換コーナー：売りたい物、買いたい物、交換希望の物を募集。ただし売買に編集部はノータッチです。

●ネオジオソフト人気投票：締切りはありません。読者のみなさんからの投票の累計を毎号掲載します。詳細は102P。

●クラブハウスコア：家庭版ハイスコア集計で詳細は103P。

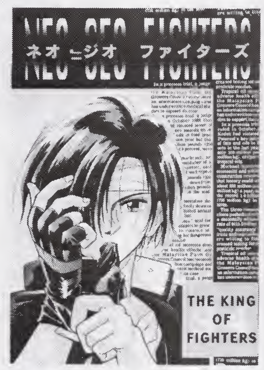
●ウラ技&得意技：ジャンルは問わず得意な技を募集します。クラブハウスコアに掲載。

●新作ソフト期待度ベスト5：未発売ソフトの期待作を一つ書いてください。

いずれも住所、氏名、年齢、職業、電話番号、コーナー名を明記し、左記宛先まで。
〒112東京都文京区水道2－13－2－201㈱芸文社分室 ネオジオフリーク編集部「○○コーナー」係。

ネオジオ特選 同人誌コーナー

ネオ・ジオ ファイターズ



●ディフォルメされた可愛い日本チームが密航（笑）したりする…KOF'94本。／A5／オフ／36P／300円無記名小為替＋190円切手＋宛名カード／〒462 愛知県名古屋市北区長喜町4－20－1富士和ビル204 出合由実子（発行：スタジオ－0079）

SECRET



●京&紅丸&庵のKOF'95本。"ちょっとHが入ってる"そうですが…。ちょっと？／B5／オフ／80P／800円無記名小為替＋270円切手＋返信用封筒（未使用の場合は返却します）＋宛名カード／〒532 大阪府大阪市淀川区十三本町3－5－11－803 藤村真奈美（発行：オレ達日本人！）

人的覚醒



●日本チーム中心のKOF'95本ギャグ。京サマのポエム有（笑）。／B5／オフ／24P／300円無記名小為替＋40円切手／〒443 愛知県蒲郡市三谷町五舗59 小田真理（発行：時計館）

㈵だいもんだい



●とにかく大門のKOF'95本。熱い男の魂の叫び、確かに受け取った！／B5／オフ／80P／500円無記名小為替＋270円切手／〒350－13 東京都墨田区立川3－1－4 足立政勝（発行：ピヨ☆ピヨ）

八神製作所



●いぢめられがちな庵がメインのKOF'95本。／B5／オフ／20P／300円無記名小為替＋190円切手＋宛名シール／〒441－13 愛知県新城市杉山野口46－3 瀧川奈々絵（発行：たくあん牛乳）

MEGAIAH 2



●アンディ中心？ の餓狼3本。黒アンディの暗躍する話がナイス♡／B5／オフ／56P／600円無記名小為替＋270円切手＋宛名シール／〒193 埼玉県草加市神明2－8－10 斉藤恵子（発行：FIRSTDRAGON）

文通&募集コーナー

●KOF'94、'95が好きな方。特にケンスウ、京、庵が好きでたまんねーとゆう、そこの方。私とイラスト交換しましょ。手紙をくれた方全員と文通します。当方18歳。〒920 石川県金沢市諸江町上丁133－2 宮崎知江子

●KOF'95で、八神庵が大好きな方。庵が好きでたまらん、君のためなら死ねる!!という方。ついでに俺は受けだと思う方!!（大笑い）。京×庵の方、お友達になりましょう（マジ）。当方高3・女のコ。初回のみ80円切手同封でお手紙下さい。イラ交もOK。
〒659 兵庫県芦屋市東芦屋町17－23－602 菊野えりな

●KOF'95の京や紅丸・庵が好きな方、文通&イラスト交換しましょう。ゲームが下手な私にいろいろ教えて下さい。男女年齢不問。初回のみ80円切手同封。15歳・女。
〒520－01 滋賀県大津市千野1－9－18 奥村栄子

●現在、私、吉部の発行（不定期）しているペーパーの配布者様と、友達（KOF'95の庵好きな人etc…）を募集しています。80円切手同封。
〒110 東京都台東区三ノ輪1－19－8 永井知子

●KOF'95の八神庵が好きな方、コスプレ、同人誌などをやっている方、男女年齢問いませんので、お手紙をください（他のキャラクターのファンの方でもいいです）。ゲーム以外では、イラストを描くのが好きです。当方23歳。
〒400 山梨県甲府市荒川2－12－2－34 古川みゆき

●友達大募集!! SNKの格ゲーファンのみなさーん。文通しましょう! 近くの方なら一緒にゲーセンetcにいきましょう（神奈川県、東京都くらい）。当方高1・男。男女年齢は問いません（できればなるべく近い年齢の女性を希望）。こんな奴でもいーやと思ったら、80円切手同封で。〒235 神奈川県横浜市磯子区洋光台6－14－15 竹田譲

●会員殿・大募集! 格ゲー中心（KOFにハマッてる人大歓迎!）で、サークルやります（男女問わず、ダゼい）。それで会員殿を募集してますので、興味あるお方は、とりあえず80円切手同封で、ヨロシくです。
〒018－33 秋田県北秋田郡たかのす町胡桃館2－57－6 桜田方『会員殿募集』係

●急募!! 格ゲー・よろずサークル会員様。当サークル"Violent…"以下略は新設のため、会員様が不足!! 興味のある方!! 入会なさりたい方は、80円切手貼付した返信用封筒同封の上、下記住所まで。SNK様好きな方歓迎!
〒359 埼玉県所沢市山口5064－6－62－1－308 平川彩香

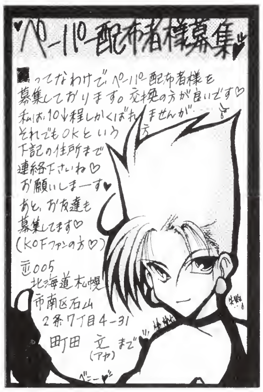
●KOF（特に'95）が好きでしょうがないという方、お友達になってください。同人関係の企画もありますので、それらにお付き合いくださる方とか。80円切手同封で。
〒197 東京都あきる野市草花3670－174 斉藤友里子

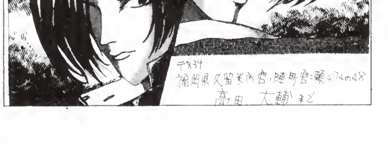
●文通、イラスト交換しましょっ。KOF'94、'95（京さま、拳崇くん）が好きな方!同人活動したいので、詳しく教えてくださる方もお手紙ください。男女年齢問いません。初回のみ80円切手同封。当方20歳。
〒321－33 栃木県芳賀郡芳賀町祖母井上野原234－1－1 上山亜未

●格ゲーに限らずゲーム好きな方、イラストの描き方を教えてくれる方、コスプレが好きな方、サークルに入れてもいいという方、男女年齢問いませんので、お友達になってもいいという方は、80円切手同封で。一緒にゲーセンで遊んでくれる方も募集してます。当方18歳・男。
〒250 神奈川県小田原市板橋173 加藤久嗣









売買&交換コーナー

●買い／不要になったゲームコスプレ用の服（ネオジオ中心。特にKOF。その他もOK）。送料込みの希望額を書いて連絡乞う。
〒969－31 福島県耶麻郡猪苗代町字鶴田6－4 吉田方「明智」

●売り／KOF'95アイテムBOX。希望額を明記し、80円切手同封の上、連絡乞う。〒300－15 茨城県北相馬郡藤代町中田甲268 酒井豊

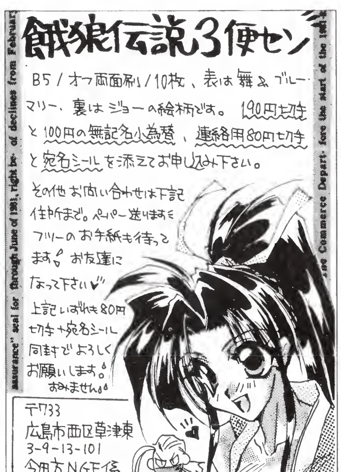
●交換／すべてネオジオCDで、貴方の「ダブルドラゴン」「得点王3」と、私の「FHD」「WH2JET」「ビューポイント」「風雲黙示録」を。
〒992 山形県米沢市遠山町1575－2 遠藤宏巳

●買い／KOF'95アイテムBOX（すべてそろっていて、美品のもの）を、あなたの希望額で。ハガキに電話番号明記の上、連絡乞う。
〒779－02 徳島県鳴門市大麻町板東字大林99－3 中城敏幸

●買い／ネオジオCD本体。古くても可。1万8千円で。ソフトセットなら、リストも送付。
〒588 大阪府堺市土佐屋台148－6 藤原悟

●交換／すべてネオジオCDで、貴方の「クイズKOF」と、私の「WHP」「餓狼3」「真サムスピ」「KOF'94」「パズルボブル」「サッカーブロール」「得点王3」のどれかと。Wハガキで連絡乞う。一番最初のハガキがきたら締切り。
〒315 茨城県石岡市南台1－10－16 安斉一志

●買い／餓狼伝説SPのクレーンゲーム人形パート1:テリー、アンディ、ジョー、舞、ビリー、ダック、パートII:舞、タン・フー・ルー。真サムスピテレカ（覇王丸、幻十郎、十兵衛、ナコルル）。三鷹市ナコルルポスター2種類&下敷き。SNKゲームミュージック（CD・現在廃盤）。それぞれ希望額明記し、Wハガキか80円切手同封で連絡乞う。
〒781－52 高知県香美郡野市町中の村735 岡本宏一



※Vol．5の二の欄で、埼玉県在住の村田亮さんのお名前が間違っていました。お詫びして訂正いたします。
※文通&募集コーナーに掲載を希望される方で、個人の場合は（サークル等は除く）、必ず年齢と性別を明記してください。

未発売ソフト情報

新作ソフト期待度ベスト5

1	真説サムライスピリッツ武士道烈伝	75P
2	サムライスピリッツ　斬紅郎無双剣	38P
3	ADKワールド	29P
4	リアルバウト餓狼伝説	16P
5	超鉄ブリキンガー	14P

読者の声

●VOL.6の真説サムライスピリッツ武士道烈伝のイメージイラスト&画面写真は期待以上でした。今後もネオジオフリークでの続報に期待しています。

PN／足4の字（高知県）

やはり、今回も真説サムライスピリッツ武士烈道伝のハガキが目立ちました。

これからも新しい情報をたくさん掲載していきますので、ネオジオフリークをよろしくお願いします。

（山崎）

●サムライスピリッツ　斬紅郎無双剣の必殺技のコマンドや対人攻略を早く知りたいのですが、ネオジオフリークではいつ頃紹介してもらえるのでしょうか。はやく知りたい。

PN／ロスコ（東京都）

必殺技コマンドは今月号で徹底紹介していますが、対人攻略は来月になります。楽しみにしていてください。

（浦川）

●ADK一筋の僕は、ADKワールドに心を奪われています。今はブロッケンのことしか考えられないので、非常に困っています。発売日が待ち遠しいよ～。

PN／車にパピィー（群馬県）

実は僕も大のブロッケンファン！　〝車にパピィー〟さんの気持ちはよくわかります。ミリタリー系の服を見ると何だかゾクゾクしますよね。

これからも2人でブロッケンを応援していこう！　また、お手紙ちょうだいね。

（山崎）

●餓狼伝説の新シリーズを心待ちにしているのですが、発売の予定はないのですか？　僕の理想の女性、舞ちゃんにはやく会いたいよ～。

PN／バク

ついに餓狼伝説シリーズ最新作の発売が決定しました。発売日&内容などは未定ですが、情報が入り次第ドンドン本誌で紹介していきますので、期待してください。

（山崎）

今月の先取りソフト情報

WORLD TOUR GOLF（仮称）

今月ご紹介するのはナスカから発売予定の「WORLD TOUR GOLF（仮称）」だ。実はこのゲーム、ネオジオフリーク6号の122ページでチラッとゲーム画面をお見せしたのだが、気づいていただけただろうか？

見た目は従来のゴルフゲームと変わらないが、中身はひと味違う。何と乱入対戦ができるのだ。18ホールプレイしてトータルスコアのいい方が勝ちとなる。

操作方法も簡単。レバーでクラブと方向を決め、Aボタンをタイミングよく2度押すだけでボールを打つことができる。しかも、B、Cボタンでフック、スライスの設定、ショットの時のレバー操作でバックスピン、ランニングボールが出せるなど小技もそろっている。

また、コースもそれぞれ特徴ある4つのコース（アメリカ・グランドキャニオンコース、オーストラリア・シーサイドコース、ジャパン・テクニカルコース、ドイツ・ウッディーコース）から選ぶことができ、楽しみも4倍だ。

新作ソフト発売・再版予定リスト（'95年10月20日現在）

◆NEO・GEO CD

タイトル	容量	ジャンル	メーカー名	発売日	価格
ADKワールド	−	バラエティ	ADK	11月10日	¥6,800(税別)
超人学園ゴウカイザー	186M	格闘アクション	テクノスジャパン	11月24日	¥7,800(税別)
天外魔境真伝	202M	格闘アクション	ハドソン	11月24日	¥7,800(税別)
ソニックウィングス3	未定	シューティング	ビデオシステム	12月発売予定	¥7,800(税別)
サムライスピリッツ　斬紅郎無双剣	282M	格闘アクション	SNK	12月22日	¥8,800(税別)
ステークスウィナー	80M	競馬アクション	ザウルス	96年1月発売予定	¥7,800(税別)
QP	未定	パズル	サクセス	96年1月発売予定	未定
超鉄ブリキンガー	170M	シューティング	ザウルス	96年2月発売予定	未定
真説サムライスピリッツ武士道烈伝	−	RPG	SNK	96年春予定	未定
くにおの熱血投球伝説	未定	アクションスポーツ	テクノスジャパン	未定	未定
リアルバウト餓狼伝説	未定	格闘アクション	SNK	未定	未定
NEO Mr.DO！	50M	面クリアアクション	ビスコ	未定	未定
ゴール!ゴール!ゴール!(仮称)	126M	スポーツ	ビスコ	未定	未定
パズルDEポン(仮称)	未定	パズル	ビスコ	未定	未定
格闘バレー(仮称)	未定	スポーツ	ビデオシステム	未定	未定
超神拳(仮称)	178M	格闘アクション	ザウルス	未定	未定
ワールドツアーゴルフ(仮称)	186M	スポーツ	ナスカ	未定	未定
NEOアクションゲーム(仮称)	80M	アクション	ハドソン	未定	未定
ネオジオCDオリジナルRPG(仮称)	−	RPG	ADK	未定	未定

◆NEO・GEO(カートリッジ)

タイトル	容量	ジャンル	メーカー名	発売日	価格
ステークスウィナー	80M	競馬アクション	ザウルス	10月27日	¥29,800(税別)
ソニックウィングス3	未定	シューティング	ビデオシステム	10月発売予定	未定
サムライスピリッツ　斬紅郎無双剣	282M	格闘アクション	SNK	12月1日	¥32,800(税別)
超鉄ブリキンガー	170M	シューティング	ザウルス	12月発売予定	未定
くにおの熱血投球伝説	未定	アクションスポーツ	テクノスジャパン	未定	未定
リアルバウト餓狼伝説	未定	格闘アクション	SNK	未定	未定
メタルスラッグ	210M	シューティング	ナスカ	未定	未定
NEO Mr.DO!	50M	面クリアアクション	ビスコ	未定	未定
ゴール!ゴール!ゴール!(仮称)	126M	スポーツ	ビスコ	未定	未定

◆業務用MVS

タイトル	容量	ジャンル	メーカー名	発売日	価格
格闘バレー(仮称)	未定	スポーツ	ビデオシステム	未定	未定
超鉄ブリキンガー(仮称)	170M	シューティング	ザウルス	未定	未定
超神拳(仮称)	178M	格闘アクション	ザウルス	未定	未定
くにおの熱血投球伝説	未定	アクションスポーツ	テクノスジャパン	未定	未定
リアルバウト餓狼伝説	未定	格闘アクション	SNK	未定	未定
メタルスラッグ	210M	シューティング	ナスカ	未定	未定
NEO Mr.DO!	50M	面クリアアクション	ビスコ	未定	未定
ゴール!ゴール!ゴール!(仮称)	126M	スポーツ	ビスコ	未定	未定

◆再版情報《カートリッジ》10月27日◇ザ・キング・オブ・ファイターズ'95／250M／格闘アクション／SNK／¥29,800（税別）
※上記の内容は予告なく変更されることがあります。ご了承下さい。　※CDの容量はROMカートリッジにおけるメガ数を示しています。

ギャラクシーファイト



サンソフト／格闘アクション／169M／1995年1月24日発売
カセット版：29,800円
CD版：7,800円

宇宙駆ける8人の戦士 邪悪を倒すため今集う

サンソフトのネオジオ初参入ゲームだった『ギャラクシーファイト』。続編の発売が待たれる一本だが、未だそれらしい情報も聞こえてこない。そんなわけで今号は〝ちょっとオールドゲーム攻略〟ということで、攻略の要望が多い『ギャラクシーファイト』から「ジュリ」を使ってCPU攻略する。

が、まずはおさらいの意味も含めて基本となるシステム部分の紹介をしていこう。

操作説明

このゲームの操作法（レバー操作、ダッシュ、バックステップ）は基本的に従来のネオジオ格闘アクションと変わらないが、ボタン操作のみ違っている。Aボタンは弱攻撃、Bボタンは中攻撃、Cボタンは強攻撃の3段階に分かれており、パンチ、キックなどの区別がないのだ。必殺技を出す時もパンチ、キックを間違えた！ということもないので、簡単でいいかもしれない。

ちなみにDボタンを押すと挑発するようになっている。



キャラによってパンチ、キックが分かれる

無限フィールド

今までの格闘アクションは戦闘フィールドの広さが決まっていたが、この『ギャラクシーファイト』では戦闘フィールドの広さが無限なのだ。

こう聞いて、だからどうしたのと思う人がいるかもしれないが、この現象をうまく使い、攻められそうになった時、バックステップで後ろに逃げれば画面端に追い込まれるようなことがなくなるというわけ。つまり画面端でハメられるということがなくなるのだ。

しかし、ただやみくもにバックステップで逃げても、ダッシュの方がスピードが速いので、逃げ切ることはできない。

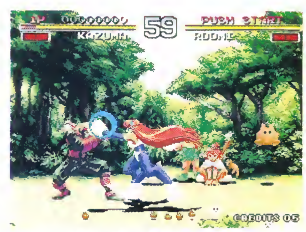


無限フィールドなので楽々避けられる

ガードキャンセル

最近、やっとメジャーになってきたシステム、ガードキャンセルがこの『ギャラクシーファイト』にも採用されている。

肝心のガードキャンセルのやり方だが、文字通り相手の攻撃をガードした直後、必殺技のコマンドを入力すればできるようになっている。結構タイミングがシビアなので、慣れるまでちょっと苦労するかもしれない。しかし、これさえ覚えてしまえば、相手の攻撃に耐えつつ即座に反撃が可能なのだ。



こういう連続攻撃の最後の１発に…



キャンセルをかけて反撃ができる

ギャラクシーファイト ちょっといい話

●タイムアタックモード

発刊号の記事中でも紹介したが、知らない人もいると思うので、ここでもう一度説明しておこう。

ラウンド開始時にスタートボタンを押すと、通常は点数が表示されているところがタイム表示に変わるのだ。目先を変えたい時などはいいかも。

写真左上に注目!! 通常、点数が表示される場所にタイム表示に変わる



●隠しボーナス

これも発刊号で紹介したが、ついでに紹介しておこう。このゲームの場合、勝利時に状況によってボーナス得点が入ることがある。

隠しボーナスはタイムがゾロ目だとNUMBERS（1万点）、ノーダメージだとPERFECT（3万点）、15秒以内に相手を倒すとSPLENDID（5万点）、体力ゲージが0だとNARROW（10万点）の4種類がある。

色々な条件によって4種類の特別ボーナス点を得ることができる



ジュリを使ってCPU攻略!!

攻略／モリスケ



●必殺技
レイザーストローク →↓↘＋攻撃
ローリングスライサー ↓↘→＋攻撃
ニードルショット ジャンプ中←↙↓↘→＋攻撃

●特殊技
グランドダンプ 相手の近くでレバー←or→＋C
エアダンプ 空中の相手の近くでレバー←or→＋C
ギャリングエルボー ←＋B

●隠し必殺技
ギャラクティカサイクロン →←↙↓↘→＋ABC同時押し
サマーソルトキック ↓↙←＋攻撃

基本戦法

『ギャラクシーファイト』では相手の攻撃をガードしてから必殺技で反撃する「ガードキャンセル」がスタート直後から使えるので、相手の攻撃を待ちつつガードキャンセルで反撃するのが有効な戦法。

ジュリがガードキャンセルに使うと有効な必殺技は、サマーソルトキックとギャラクティカサイクロンの2つ。通常、狙っていくのはギャラクティカサイクロンで、体力に余裕がない時はコマンドが簡単なサマーソルトキックで代用しよう。

また相手キャラによっては、ひたすらニードルショットで跳び込んでからの連続技を狙う戦法も使える。使用する連続技は、ニードルショット→しゃがみ弱攻撃→立ち弱攻撃→しゃがみ中攻撃→キャンセルローリングスライサーがお手軽で強力。

相手のスキに入れる時はダッシュ強攻撃→キャンセルギャラクティカサイクロンが有効だ。ダッシュ強攻撃は遠距離攻撃のエルボーじゃないとキャンセルがかからないので注意しよう。ギャラクティカサイクロンが苦手なら、ローリングスライサーやレイザーストロークに変えよう。

また、このゲームでは通常技を出した直後、ダッシュすることによってキャンセルをかけられるので、これを組み込むとさらに強力な連続技も可能。ちなみにレバー後ろ入れ中攻撃で出る特殊技のギャリングエルボーはなぜかガードされないので、起き上がりに重ねたり、ニードルショットから出すのが対CPU戦のみ非常に有効だ。


相手の攻撃をガードした直後に…


キャンセルすると、即座に反撃できる

キャラ別CPU攻略

VS ロルフ

ロルフは無敵技のプラネットブレイカーをもっているので、うかつにこちらからは跳び込めない。

基本戦法通りしゃがんで待っていれば、ダッシュプラネットブレイカーやラビットクラッシュを出してくるので、プラネットブレイカーのスキにはダッシュ強攻撃→キャンセルギャラクティカサイクロンを入れ、ラピッドクラッシュに対しては、ちゃんとガードしたあとにガードキャンセルギャラクティカサイクロンで反撃しよう。この時、ラピッドクラッシュの3発目をガードキャンセルしないと、ギャラクティカサイクロンがラビッドクラッシュに潰されてしまうので、3発目まで我慢しよう。


キャンセルギャラクティカでの反撃が定石

VS カズマ

カズマも無敵技を持っているので、しゃがみガードで相手の攻撃を待つことになる。するとダッシュ嵐颶風剣や無空 殺風陣を出してくるので、嵐颶風剣はガード後にダッシュ強攻撃→キャンセルギャラクティカサイクロンを入れ、無空 殺風陣にはガードキャンセルギャラクティカサイクロンで反撃しよう。

また時折、ダッシュジャンプでジュリを跳び越えることがあるが、ダッシュ強攻撃→キャンセルギャラクティカサイクロンは入りにくいので、しゃがみ強攻撃で転ばせよう。


嵐颶風剣をガードキャンセルして反撃しよう

VS ギュンター

しゃがんで待つとブルショルダーやブルボンバーを出してくるので、ブルショルダーに対してはガードキャンセルギャラクティカサイクロンで反撃し、ブルボンバーはジュリを跳び越えて当たらない場合が多いので、しゃがみ強攻撃で転ばせるか、直接ギャラクティカサイクロンを入れてしまおう。

また、ギュンターは強力な


ニードルショットを出していれば勝てる

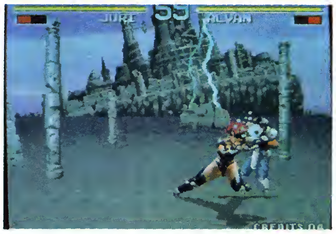
ちょっとオールドゲーム攻略ギャラクシーファイト

対空技を持たないので、ひたすらニードルショットで跳び込んでも構わない。ヒットしたなら前述の連続技を入れるか、気絶させやすいレバー後ろ入れ中攻撃につないで気絶させせよう。

VS アルバン

アルバンはしゃがんで待っていても遠くからアルブラストを撃ってくるだけなので、こちらから攻めた方がいいだろう。

攻めるポイントとしては、一度アルブラストをガードした時が狙い目。ガードされるとアルバンもガードキャンセルアルスラッガーで反撃しようとするが、ローリングスライサーは多段ヒットなので、アルスラッガーを潰せる（たまに食らうけど）。これで一度ダウンを奪ったら、起き上がりに再びダッシュ強攻撃↓キャンセルローリングスライサーを重ねればＯＫ。



起き上がりにダッシュ強攻撃を重ねる

VS ルーミ

ちょこまか動くのでこちらからは跳び込みにくい。しゃがんで待つとラビットブローやローリングクラッシュ、空中からローリングボンバーを出してくる。ラビットブローにはガードキャンセルギャラクティカサイクロンでいいが、タイミングが取りずらいのでしゃがみ強攻撃で転ばせてしまってもいい。

ローリングクラッシュはガードしてしまうと大きく間合いが離れてしまい反撃しずらいので、ダッシュ強攻撃で追いかけるのが無難だろう。ローリングボンバーは目の前に着地することが多いので、しゃがみ中攻撃↓キャンセルローリングスライサーでも入れておこう。

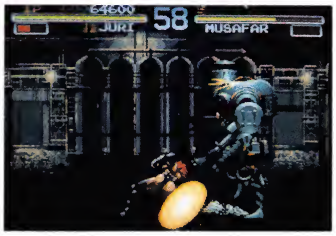


ローリングボンバーの着地を狙って攻撃!!

VS ムサファー

ガードが甘いので結構楽な相手。強力な対空技を持っていないので、ニードルショットで跳び込んでからの連続技を狙って構わない。スタート直後に跳び込めばヒットしやすい。

ニードルショットがヒットしたら特殊技のレバー入れ中攻撃のギャリングエルボーにつなげ、気絶させてから連続技を狙ってみるのもいいだろう。



ニードルショットからこの技へとつなぐ

VS ゴールデン・ドーン

こいつに対してはしゃがんで待たず、ドンドン後ろに下がり間合いを広げよう。するとダッシュで追いかけてくるので、しゃがみ強攻撃で転ばせよう。ダウンさせたら歩いて近づき、起き上がりに再びしゃがみ強攻撃を重ねるとヒットする可能性が高い。ヒットせずにガードされたり、転ばせたあとのしゃがみ強攻撃が間に合わないようなら、近づかずに間合いを広げてダッシュを誘おう。

時々、ダッシュジャンプで跳び越えることがあるが、ショーリンロールを出されると危険なので、しゃがみ強攻撃で転ばせる時には注意が必要だ。また、しゃがみ強攻撃ではなく、直接ギャラクティカサイクロンを入れることもできる。



相手との間合いを離してダッシュを誘おう

VS ボーナス君

ボーナス君はガードを絶対にしないので、簡単に倒せる。ギャラクティカサイクロンを入れたり、連続技の練習をここでしておこう。負けたら恥といってもいい。



連続技などの練習相手にもってこいの相手

VS ヤコプ

ヤコプに対してはしゃがみ強攻撃の先をガンガン当てていこう。ほとんどガードされないので簡単に勝てるだろう。

変身してジュリになった時はしゃがんで相手の攻撃を待とう。ローリングスライサーを出してくるまでひたすらガードし、出してきたならガードキャンセルギャラクティカサイクロンや、ローリングスライサーで反撃しよう。

また、目の前でひたすら通常技を出してくる時があるが、無視してローリングスライサーを出すまで手を出さない方が無難だ。攻撃力が高いので、下手に手を出して食らってしまうと結構危ないかも。



ヤコプの時はしゃがみ強攻撃だけでＯＫ

VS フェルデン

まず間合いを離してからしゃがんで待とう。すると飛び道具を2、3発撃ってから跳び込んでくるが、ジュリを跳び越してしまうので、着地をしゃがみ強攻撃で転ばせよう。

この時、裏に回りながら肘で攻撃してくる場合があるので、立ちガードしつつフェルデンが着地したのを確認してからしゃがみ強攻撃を出すようにしよう。

一度転ばせたら起き上がりにダッシュ強攻撃を食い込ませるように重ねよう。するとガード後、飛び道具を撃ってくるが密着しているとジュリには当たらない。そして、硬直しているフェルデンを転ばせるか、ギャラクティカサイクロンを入れよう。たまに無敵技を出してくるが、この戦法は有効なので事故だと思って我慢しよう。



跳び越したあとの着地に強攻撃を重ねる

VS ローウェ

全キャラに対して一回も負けずにフェルデンを倒すと出現するじいさん。こいつは下手に手を出すとハンパじゃない連続技を食らって終わるので、ひたすらガードキャンセルサマーソルトキックかギャラクティカサイクロンを狙うしかない。

また、ゴールデン・ドーンと同じように、相手との間合いを離し、ダッシュしてきたところをしゃがみ強攻撃で転ばせるパターンも一応使える。

こいつに勝てばエンディングでグラフィックが一枚増えるので、ぜひとも倒して欲しい。ちなみに負けてしまうと強制的にエンディングになってしまうので、チャンスは一回だけだ。では頑張ってください。

ちょっとでも気を抜くと連続技を食らって終わりだ


もう一度愛して♡

忘れ去られたオールドゲームに今新しい息吹を!!

読者のリクエストに応じて往年の名作ゲームを取り上げていく「もう一度愛して♡」。前号ではいつもと違うジャンルのゲームを紹介したが、今号からまた格闘アクションを紹介する。まあ、そんなわけで今回は熱い男たち（実は女の子もいるが）の闘い『痛快GANGAN行進曲』だ!! さあ今すぐ押し入れから引っ張り出そう!!



©SNK／ADK　1994

痛快GANGAN行進曲™

ガンガン攻めてガンガン倒せ!! ADKが生み出した気合いの一本！

痛快GANGAN行進曲

ADK／格闘アクション／178M
'94年7月22日発売
カセット版：29,800円
CD版：6,800円

『痛快GANGAN行進曲』といえば、ガンガン必殺だろう。あの人を馬鹿にしたような技の数々は、今までの格闘アクションの常識を打ち破ったといっても過言ではない。初めてプレイした時に、勝男が〝条さん、やっちゃって下さい〟と、自分のキャラを掴まれた時は何だこりゃーと思ったもんだ。ADKのユーモアセンスが爆発しているゲームの代表であることはまず間違いない。

しかし、見た目とは裏腹に、中身はかなりしっかりしている。骨折、流血、投げ返し、武器攻撃、ダウン攻撃、そして熱血ゲージ、それぞれちゃんと役割があり、すべてをうまく使いこなせれば、まさにガンガン攻めることができるのだ。この他、ラインバトルがなくなり画面に奥行きができたのも特徴の一つといえるだろう。

そして、登場するキャラの個性が異常に強いのもこのゲームの特徴。バンカラ男、ヤンキー、ハイスクールアイドル、果てはあのフウマまで登場するという破天荒ぶり、まさにADK色全開といった感じのキャラたち（編集部ではキサラがお薦め）なのだ。

やはりADKファンなら再びプレイするしかない!!

常識破りのゲームシステムそれがガンガンシステム!!



ガンガン攻めたてれば、熱血ゲージがドンドンたまり、MAXになれば攻撃力がアップする

ガンガンシステムとは、ガンガン攻めることで闘いが有利になるという変わったシステムのこと。実際、相手を攻めると〝熱血ゲージ〟が上昇するし（ガードされても増える）、逆に攻められると減るようになっている。そして、ゲージがたまると攻撃力がアップし、また攻撃力がアップする以外にも、〝ガンガン必殺技〟が使えるようになる条件の一つでもある。

ダッシュでガンガン攻めろ!!

ほとんどの格闘アクションにつきもののダッシュだが、このゲームでは前後の他、手前と奥にもできるようになっている。操作は至って簡単、ダッシュしたい方向にレバーを軽く一回入れるだけなのだ。

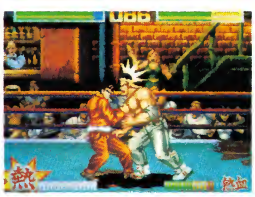


ダッシュ中に攻撃すれば、特殊な攻撃が出せる。結構使えるものが多いので、使いこなしたい

使い方によってはかなり便利かもしれない。

また、ダッシュの利点は避けだけではなく、攻撃にもある。ダッシュ中に攻撃すると通常時とは違う特殊な技が出るのだ。しかも、通常の技よりも強いものが揃っているので、使いこなせれば役に立つこと間違いなし。

投げでガンガン攻めろ!!



このマークが出た時が、相手の技を返すチャンス!!　素早くABCいずれかのボタンを押そう

同じADKのゲーム『ワールドヒーローズ』シリーズに投げ返しという動作があったが、このゲームでは「つかむ」という動きが加わっている。この「つかむ」から色々なパターンに持っていくことが可能だ。

つかんでからAorBでそのまま投げる。つかんでからCボタンを押すと、フェイントをかけて相手の後ろに回り込み、そこでまたAorBで後ろから投げることができる。

逆に相手に摑まれた時、何もしないで待つと頭上にマークが出るので、その直後、ABCボタンのいずれかを素早く押すと、相手をつかみかえすこともできる。ただし、相手に摑まれた時、ついボタンを押してしまうとマークがでないので注意したい。こんな時は、レバーをガチャガチャ振りながらボタンを連打すると、相手をふりほどける。

この他、相手に投げられる瞬間、レバーを一回転させて最後に相手方向へ入れてからABCいずれかのボタンを押すと、直接相手に反撃することもできる。覚えておくと便利かも。

特殊効果でガンガン攻めろ!!

このゲームでは、特定の攻撃を食らったり、通常技を食らい過ぎると様々なリアクション（ひるみ、ダウン、骨折、流血、やけど）をするのだ。こういう特殊効果をうまく使えば、闘いを有利に進めるこ

●この記事中のコマンド類はすべてマイキャラが右向きのものです

とができる。



特定の攻撃を食らったりすると、様々な状態におちいる。ダウンもその一つだ

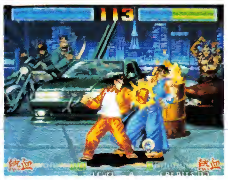
空中連続技でガンガン攻めろ

この『ガンガン行進曲』では、相手が空中にいても自分の攻撃が当たるので、空中連続技を狙うことができるキャラがいる。とりあえずそれが可能なキャラのパターンを紹介しよう。

●草薙　条
・条ラッシュ→かっとび百烈脚
・強キック→条スペシャル
・強キック→かっとび百烈脚
・弱パンチ×3→条スペシャルorかっとび百烈脚

●城所　剛
・強パンチ→ド根性ゲタラッシュ

●李　海灌
・ジャンプ強パンチ→ジャンプ強パンチ



弱パンチを数発入れたあとに…



かっとび百烈脚が入る!!

・ジャンプ強パンチ→孤鷲脚
・ジャンプ強パンチ→ジャンプ強パンチ→孤鷲脚

●キサラ・ウェストフィールド
・強キック→強キック→スプラッシュダンス
・ジャンプ強パンチ→ジャンプ強パンチ→弱パンチ×2→スプラッシュダンス

●シン・ジーナス
・弱パンチ→スーパー逆水平

●レオンハルト
・強キックor強パンチ→暴殺掌

●風魔小太郎
・ジャンプ強キック→強キック→レバー入れ強パンチ→炎龍破or爆裂発勁or電光石火の術

ちなみに画面端でないと入らない場合もあるが、それは各自研究するように。

とどめはガンガン必殺技

究極のとどめ技〝ガンガン必殺技〟は、相手の体力が赤ゲージ状態で自分の熱血ゲージがたまると使えるようになる。使用可能になると、自分の体力ゲージに〝GANGAN〟の文字が写るので、すぐに分かるはず。

コマンドは簡単なので、出すのはたやすいが、当てるのが難しい。決めれば一発即死なので、何とか決めたいものだ。



ガンガン必殺技は爽快感溢れる究極のとどめ技だ。決めれば確実に勝負が決まってしまう

痛快GANGAN行進曲 必殺技&特殊技コマンド



■投げ

	正面	背後
A	ヤシの実割り	コブラツイスト
↑+A	ヤシの実割り	コブラツイスト
↓+A	パイルドライバー	コブラツイスト
→+A	ヘッドバッド　B	後頭部肘打ち
←+A	ヤシの実割り	コブラツイスト　S
B	背負い投げ	延髄斬り
↑+B	背負い投げ	延髄斬り
↓+B	背負い投げ	延髄斬り
→+B	足払い	延髄斬り
←+B	アームブリーカー　C	延髄斬り
返し技	お返しヘッドバッドB	裏拳　B

■ダウン攻撃

	相手の頭側から	相手の脚側から
A	馬乗りゲタパンチ　B	ゲタドロップ
↓+A	引き起こし	なし
B	踏みにじり	踏み潰し

■ダイブ攻撃

↑+A	↑+B
フライングゲタドロップ	ガニ股跳び蹴り

〝浪花のド根性男〟
城所　剛

●必殺技
ド根性ゲタラッシュ　←↙↓↘→+A
フライングクロスチョップ　BC同時押し
ド根性キック　↓↘→+B

●ガンガン必殺
大阪名物　うずしお崩し　→↗↑↖←↙↓+A

●隠し必殺技
袋叩き　正面から組んで←↖↑↗→+B
クォーラル・バックブリーカー
背後から組んで↑↓+B



■投げ

	正面	背後
A	反り投げ	腎臓連打
↑+A	反り投げ	腎臓連打
↓+A	反り投げ	腎臓連打
→+A	跳ね腰	腎臓連打
←+A	反り投げ	腎臓連打
B	顔面ヒザ落とし　B	後頭部ヒザ落とし　B
↑+B	顔面ヒザ落とし　B	後頭部ヒザ落とし　B
↓+B	顔面ヒザ落とし　B	後頭部ヒザ落とし　B
→+B	顔面ヒザ落とし　B	後頭部ヒザ落とし　B
←+B	跳びつき腕十字　C	後頭部ヒザ落とし　B
返し技	目突き	白鷲蹴

■ダウン攻撃

	相手の頭側から	相手の脚側から
A	蹴り上げ	蹴り上げ
↓+A	引き起こし	なし
B	蹴り上げ連打	アキレス腱固め　S

■ダイブ攻撃

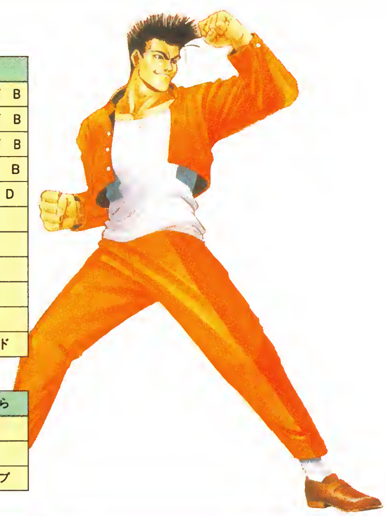
↑+A	↑+B
回転ヒザ落とし	回転踵落とし

〝閃光の白き牙〟
李　海灌

●必殺技
暴殺掌　↓↙←+A
青狼牙　↓↙←+B
孤鷲脚　→↙↓↘+B

●ガンガン必殺
凶鷹爪　↘↗↘↗+A

●隠し技
蟷螂蹴　↓↘→+B+B+B
雷蹴　正面から組んで→↗↑↖←↘↖+B



■投げ

	正面	背後
A	胸ぐらつかみ投げ　D	脳天エルボー連打　B
↑+A	胸ぐらつかみ投げ　D	脳天エルボー連打　B
↓+A	胸ぐらつかみ投げ　D	脳天エルボー連打　B
→+A	ヘッドバット　B	ヘッドバット　B
←+A	胸ぐらつかみ投げ　D	逆首投げ　D
B	ヒザ連打	延髄キック
↑+B	ヒザ連打	延髄キック
↓+B	ヒザ連打	延髄キック
→+B	跳び膝→キック	延髄キック
←+B	首ひっかけ投げ	延髄キック
返し技	裏蹴り	エルボーパッド

■ダウン攻撃

	相手の頭側から	相手の脚側から
A	モンキーダンス	ツイスト
↓+A	引き起こし	なし
B	フットスタンプ	フットスタンプ

■ダイブ攻撃

↑+A	↑+B
ダイビングニードロップ	ハイパーフットスタンプ

〝本牧の赤豹〟**草薙　条**

●必殺技
条スペシャル　←↙↓↘→+A
真空三段蹴り　→↙↓↘+B
かっとび百烈脚　↓↙←+B

●ガンガン必殺
友情の合体熱血パンチ　↑↖←→+A

●隠し必殺技
胸ぐら掴み巴投げ
正面から組んで→↗↑↖←+B
ゴージャス投げ（通称）
↓↙←+ABC同時でダッシュ者のみを投げられる

●必殺技、投げ、ダウン攻撃、ダイブ攻撃の表に表示されている英文字は、Bが流血しやすい技、Cが骨折しやすい技、Sが相手の移動速度を落とせる技、Dが地面効果（コンクリートなど、固い地面だとダメージ増）のある技ということを表しています



■投げ

	正面	背後
A	リストアップスラムD	アトミックドロップ
↑+A	リストアップスラムD	アトミックドロップ
↓+A	リストアップスラムD	アトミックドロップ
→+A	ヘッドバッド連打 B	アトミックドロップ
←+A	リストアップスラムD	アトミックドロップ
B	吊るし叩き付け B	アトミックスラム D
↑+B	吊るし叩き付け B	アトミックスラム D
↓+B	吊るし叩き付け B	アトミックスラム D
→+B	サンダーファイヤーパワーボム	アトミックスラム D
←+B	吊るし叩き付け B	アトミックスラム D
返し技	押し蹴り	肘打ち

■ダウン攻撃

	相手の頭側から	相手の脚側から
A	エルボー・ドロップ	エルボー・ドロップ
↓+A	引き起こし	挑発
B	ヒップ・ドロップ	ニー・ドロップ

■ダイブ攻撃

↑+A	↑+B
ダイビング・エルボー・ドロップ	ダイビング・ニー・ドロップ

〝黒き暴牛〟

レオンハルト・ドマドール

●必殺技
真・暴殺掌　↓↙←+A
まさかりキック　→↙↓↘+B
ブラッティクロス　←↙↓↘→+A

●ガンガン必殺
タイガーデスブレイド　↓↙←→+A

●隠し必殺技
ティラール・デ・ティグレ
空中でレバーニュートラル以外+A
リバース・パワーボム
背後から組んで→↗↑↖↖+B

■投げ

	正面	背後
A	フロントスープレックス	バックドロップ
↑+A	フロントスープレックス	バックドロップ
↓+A	フロントスープレックス	ローリング・クレイドル
→+A	ジーナス・ボム	延髄ラリアート
←+A	フロントスープレックス	バックドロップ
B	風車式バックブリーカー	ジーナス・ドライバー
↑+B	風車式バックブリーカー	フェイス・クラッシャー
↓+B	風車式バックブリーカー	ワキ固め C
→+B	風車式バックブリーカー	フェイス・クラッシャー
←+B	ジャンピングDDT	ジーナス・ドライバー
返し技	あびせ倒し	エルボー・パッド B

■ダウン攻撃

	相手の頭側から	相手の脚側から
A	エルボー・ドロップ	ニー・ドロップ
↓+A	引き起こし	挑発
B	ストピング	アキレス腱固め S

■ダイブ攻撃

↑+A	↑+B
フライング・エルボー・ドロップ	ムーンサルト・プレス

〝天翔る獅子〟

シン・ジーナス

●必殺技
キャプチュード　→↗↑↖←+A
フライングニールキック　←↙↓↘→+B
スーパー逆水平　↓↙←+A

●ガンガン必殺
スーパーデンジャラスフランケンシュタイナー
Bをしばらく押して→+離す

●隠し必殺技
アームボンバー
正面から組んで←↖↑↓+A
ジーナス・バスター
正面から組んで→↗↑↓+B
パワースラム　レバー→+A（ダッシュのみ投げられる）
スノースライド・フランケンシュタイナー
ジャンプ中にレバーニュートラル以外+B





■投げ

	正面	背後
A	人間タンク D	後頭部ボール殴り
↑+A	人間タンク D	後頭部ボール殴り
↓+A	人間タンク D	後頭部ボール殴り
→+A	ヘッドバッド B	肛門突き上げ
←+A	サイドスロー投げ D	後頭部ボール殴り
B	振り子キック	バク転後方投げ D
↑+B	振り子キック	バク転後方投げ D
↓+B	振り子キック	バク転後方投げ D
→+B	腕折り投げ C	バク転後方投げ D
←+B	振り子キック	バク転後方投げ D
返し技	ミラクルパンチ	ミラクルキック

■ダウン攻撃

	相手の頭側から	相手の脚側から
A	ドリブル B	馬跳び叩きつけ
↓+A	引き起こし	つっつく
B	前宙キック	ボビーブレイクダンス

■ダイブ攻撃

↑+A	↑+B
フット・スタンプ	超前屈キック

〝褐色の弾丸〟

ボビー・ネルソン

●必殺技
スピニングアタック　←↙↓↘→+A
ジェットアッパーカット　→↙↓↘+A
フライングトリプルキック
←↙↓↘→+B

●ガンガン必殺
ビックバンアタック　↓↙←↖↑↓+B

●隠し必殺技
ジグザグダッシュ
BC同時押し後、+Aでアッパーカット、+Bでローリング
ボビー・ダンス
背後から組んで↑↙↘↖↗↓+B
ボビーダンク　ジャンプ中にレバーニュートラル以外+A



■投げ

	正面	背後
A	背負い投げ D	往復平手打ち
↑+A	背負い投げ D	往復平手打ち
↓+A	背負い投げ D	倒れ込み四方固め
→+A	背負い投げ D	往復平手打ち
←+A	大腰 D	往復平手打ち
B	ノーザンライトボムB/D	裸締め
↑+B	ノーザンライトボムB/D	裸締め
↓+B	釣鐘叩き	裸締め
→+B	ノーザンライトボムB/D	裸締め
←+B	巴投げ D	裏首投げ D
返し技	足踏みつけ	金的蹴り上げ

■ダウン攻撃

	相手の頭側から	相手の脚側から
A	上四方固め	蹴り上げ
↓+A	引き起こし	あざ笑い（攻撃力なし）
B	腕ひしぎ逆十字 C	サマーソルトギロチンドロップ

■ダイブ攻撃

↑+A	↑+B
ダイビングボディプレス	ダイビングサマーソルトギロチンドロップ

〝天真爛漫おてんば娘〟

キサラ・ウェストフィールド

●必殺技
ヒップバズーカ　↓↘→+B
チアリーダーキック　↓↙←+B
キューティレインボー　ABC同時押し

●ガンガン必殺
ジェラシーボンバー　←↙↓↘→+A

●隠し必殺技
シュプリーム・インフェルノ
背後から組んで↓↘→↗↑+B
スプラッシュ・ダンス
↙↖↙↖+AB同時押し
スパロー・ホップ　ジャンプ中に↓+B



■投げ

	正面	背後
A	忍者式裏投げ	鬼殺し
↑+A	忍者式裏投げ	鬼殺し
↓+A	忍者式裏投げ	鬼殺し
→+A	忍者式裏投げ	鬼面砕き B
←+A	忍者式裏投げ	鬼殺し
B	飯綱落とし	忍者式子牛の焼印押しB
↑+B	飯綱落とし	忍者式子牛の焼印押しB
↓+B	飯綱落とし	忍者式子牛の焼印押しB
→+B	飯綱落とし	忍者式子牛の焼印押しB
←+B	飯綱落とし	忍者式子牛の焼印押しB
返し技	手刀1	手刀2

■ダウン攻撃

	相手の頭側から	相手の脚側から
A	回転手刀突き	回転手刀突き
↓+A	引き起こし	なし
B	回転ヒザ落とし	回転ヒザ落とし

■ダイブ攻撃

↑+A	↑+B
回転手刀突き	回転手刀突き

〝疾風怒濤の暴れん坊〟

風魔　小太郎

●必殺技
炎龍破　→↙↓↘+A
電光石火の術　↓↙←+A
爆烈発勁　←↙↓↘→+A

●ガンガン必殺
木っ端微塵の術　→↘↓↙←+ABC

●隠し必殺技
殺虫拳　正面から組んで←→+A
爆裂究極落とし
正面から組んで→↗↑↖←↙↓+B
猿投げ　ジャンプ中にレバーニュートラル以外+A

ネオジオルポ

SNK一撃！ ネオ・ラ・ジオ

毎日放送ラジオ（1179kHz）
毎週土曜日　24：05〜25：00好評放送中



今回はSNKがスポンサーの「SNK一撃！　ネオ・ラ・ジオ」の収録スタジオにお邪魔。2年半も続いているその人気の秘密を探ってみた。

本音がポンポン飛び出す爆笑バラエティートーク！





パーソナリティーは毒のあるトークでお馴染みの北野誠、頼りになる姉貴・長与千種、今人気のバラドル・鈴木紗理奈と個性派ぞろい（みなネオジオファン。長与千種はクラウザーのテーマでリングに入場したこともある！）。

北野誠がテンポのよい大阪弁でトークのカジをとれば、長与千種がハスキーなボイスで受け、鈴木紗理奈がちょっととぼけた大阪弁でからむ。これが、番組の基本的スタイルだが、盛り上がってくると、3人3様にボケ、ツッコミの応酬が始まり、話題は次から次へと移る。そして最後は本音のぶつかり合い…。その自然な流れがおもしろい。

しかも、3人は息もぴったりで、学生の頃の思い出話から最近のエピソードまでざっくばらんに話し、収録中は常に笑いが絶えない。特に鈴木は最近番組に入ったばかりとは思えないほどのノリのよさだ。

「この番組に出させていただいて間もないのですが、北野さんも長与さんも頼りになるお兄さんとお姉さんという感じで話しやすいんです」と本人はいい、北野は、

「紗理奈をグラビアで見た時はセクシーな女の子だなという印象でしたが、いざ会ってみるととびきりナチュラルな子。飾ってなくていいですね」という。

また、長与は、

「ナチュラルなのが一番。私も不思議とこの番組ではいつも自然体でトークできるんです」という。これを受けて北野は、

「きっと自然体でしゃべるから、本音も飛び出し、番組も自然とおもしろくなるんでしょうね。それに、この番組やってると、何となくホッとするんですよ」と応えてくれた。

3人のネオジオファンによる、このユニークなトーク番組。ネオジオファンなら聴くしかない。

「一撃！ネオ・ラ・ジオ」のコーナー内容紹介

●「北野誠のトークでパッコン！」
リスナーからのはがきをもとに北野誠が言いっ放しのトークを展開。

●「長与千種のパワフルエナジー」
長与千種を中心に繰り広げる格闘トーク。プロレス裏事情なども頻繁に出てくるため、プロレスファンも必聴！

●「紗理奈のわがままきいてよネ！」
鈴木紗理奈のわがままを番組内でかなえるコーナー。もちろんリスナーからの質問にも答えるよ！

●「街角探検リポート」
松竹芸能若手タレントで構成されるネオジオ探検隊が街角の様々な情報やアンケート調査結果を報告するコーナー。かつてネオジオランドの取材もおこなったことがある。

＊今後ゲーム情報も盛り沢山になる予定なのでお楽しみに。

「一撃！ネオ・ラ・ジオ」は日本全国で聴ける!?

この番組、今まで関西でしか聴けないと思われていたが、放送時間に恵まれているため（深夜は電波障害が少ない！）関西だけじゃなく沖縄以外日本全国で聴けるらしい。ただし、地形的に聴けない場所もあるので、その場合は有線に加入するしかない。

聴いたことのない人は是非一度聴いてみて欲しい。そのおもしろさに病みつきになること間違いなし!!

<パーソナリティプロフィール>

北野誠　1959年生。大阪府出身。
現在、「トゥナイトII」（ANB系）「MAKOTOのサイキック青年団」（ABCラジオ）などに出演。

長与千種　1964年生。長崎県出身。
現在、独立団体GAEA JAPAN（ガイアジャパン）を率いる。

鈴木紗理奈　1977年生。大阪府出身。
現在「ゲームカタログII」（ANB系）をはじめレギュラー番組８本をこなす超人気タレント。

家・庭・版

新作モード情報

アーケードからコンシューマーへ…

今号から始まった「新作モード情報」。このコーナーは、MVSから家庭用（カセット、CD）になったことで追加されたモードや、変更点などの情報を紹介していくナイスなページなのだぁ。まずは読んでみてちょ！

ザ・キング・オブ・ファイターズ'95

SNK

カセット
9月1日発売
29,800円

CD-ROM
9月29日発売
8,800円

基本要素はそのままにロード時間を短縮!!

発売されてから1ヶ月経ったCD版『KOF'95』。持っている人は知っていると思うが、基本的な部分はほとんど変わっていない。

しかし、追加エンディングやロード時間の短縮など、細かい部分が改良されている。

また今回はCD版の他に、MVSやカセットの違いも紹介しておこう。

CD版は追加エンディングとアテナの歌がナイス!!

CD版のみ全チーム共通の追加エンディングが入っている。内容はというと、それは見てのお楽しみということで、自力でみよう。ただし、見るためにはゲームレベル3以上で1コインクリアという条件がある。まあ、初期設定がレベル3なので、あまり気にする必要はないかも。

そして、サイコソルジャーチームを使っている人に朗報！　このチームだけエンディング後のスタッフロールが、他のチームとまったく違っているのだ。

どんなスタッフロールなのかというと、画面上で鎮が打楽器、ケンスウがエレキギターを片手にパフォーマンスし、中央ではマイクを持ったアテナがバックに流れる音楽に合わせて曲を歌うというものなのだ。もちろん歌っているのはアテナ役の〝長崎萠〟。今回はみんなの楽しみを奪わないために画面は掲載しないが、興味のある人は一度は見てみよう。

音楽はアレンジサウンドトラックス

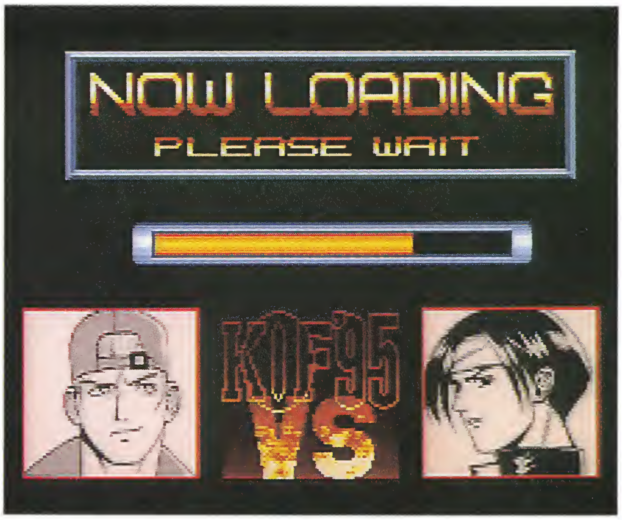
CD版の特徴の1つ、BGMのアレンジはサイトロン＆アートから発売されている「THE KING OF FIGHTERS'95アレンジサウンドトラックス」の曲を使用している。サイコソルジャーチームのスタッフスクロールで流れているのも同様。

SNKから「全体的な曲のコンセプトはオリジナル曲のイメージをふくらましつつ、各キャラクター・ステージのカラーを活かしたアレンジに仕上げています」との公報コメントをもらった。

ロード時間短縮!! しかも原画が見れる

極端にロード時間が短くなった訳ではないが、キャラごとに読み込むようになったためか、前作『KOF'94』と比べると遥かに短くなっている。これは結構嬉しい。

しかも、ロード中の画面にマイキャラと次の対戦相手の顔アップ（原画）が表示されるのだ。設定マニアにとっては嬉しいかも。ちなみにこれはCD版のみ。



読み込み中は次に対戦するキャラの原画（顔アップ）が見れる

MVSとカセット版の違い

MVSでは基本的にシングルモードなどを手元で選択できないが、カセット版はチームバトル、チームエディット以外にもシングルモード、シングルオールを選ぶことができる。

この他、オプションモードでレベル（レベル1～レベル8）を選択することと、ボタンの配置変えをすることができる。



天外魔境真伝

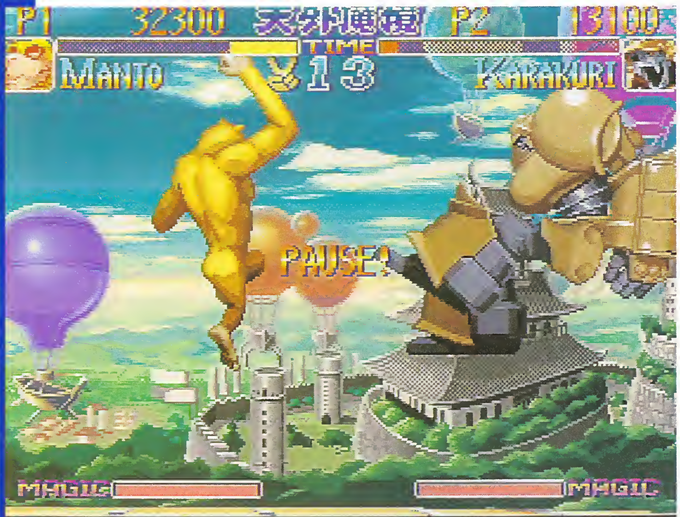
オマケ要素が盛りだくさん!!『CD版』はひと味違う!

ハドソン

カセット
7月28日発売
29,800円

CD-ROM
11月24日発売予定
7,800円

お待たせしました！ ネオジオCDユーザーが、首を長くして待っていた『天外魔境真伝』の、CD版の発売日、そして気になる追加要素の概要が明らかになった!! この他、ついでといっては何だが、MVSとカセット版の違いも紹介しておこう。



ボスキャラ同士の対戦も自由自在！ 思う存分楽しもう

「マントー」「からくり兵」が使用可能になった!!

CD版の目玉ともいえる、プレイヤーキャラの追加。しかも、ボスキャラとしてプレイヤーをさんざん苦しめた相手「マントー」と「からくり兵」が使えるとあれば、天外ファンならずとも期待度120％アップだろう！

ただし、使用コマンド、必殺技コマンドについては、CD版発売日以降ということなので、次号まで今しばらく待っていて欲しい。

パワーアップしたBGMで対戦の盛りあがりをサポート！

そして、CD版といえば、忘れてはならないのが、新たにアレンジされ、パワーアップしたBGM。

このCD版の音楽について、ハドソンの方よりコメントを頂いているので、ここで紹介しておこう。「天外魔境真伝ネオジオCD版の曲すべてアレンジし、CD用に変更しました。また、CD-ROMの特性を活かし、スタッフロールはボーカル入の新曲。この他、ボーナストラックとして、カートリッジ版のスタッフロールの曲を入れてあります」とのこと。

すべての曲をCD版向けに、たっぷりと時間をかけてリニューアルされたBGMの数々で、対戦も今まで以上に盛りあがること請け合いだ!!

CD版はロード時間を削減!! スペシャルモードも追加

バトルモード

CD版の弱点ともいえるロード時間を最小限にとどめるため、対戦相手の固定やアイテムの有無の選択、ステージ選択などが、このモードでおこなえるようになっている。

このモードは最初から選択できるので、対戦を追及したい人は「バトルモード」で楽しもう。

タイムアタックモード

最終ボスを倒すまでのトータル時間を競いあう新たなモード。基本的には通常のゲームモードと変わらないが、クリアしてもエンディング画面が見れないうえ、コンティニューもできない。また、倒すのに10分以上かかると「TIME OUT」と表示され、ゲームオーバーになってしまう。



御覧の通り点数の部分が時間になる

キャラの着せかえ

八雲と絹の2人に「着せかえ」（綱手の衣替えのようなもの）が加わった。戦闘シーンでコマンド入力（次号で紹介）することによって、着せかえできる点も同じだ。

スペシャルモード

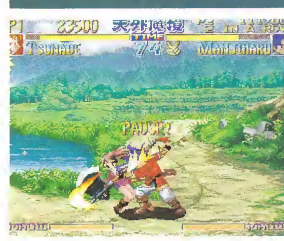
「スペシャルモード」は、攻撃を当てた時のヒットストップをなくし、全体的にダメージを軽くなっている。また、アイテムが消えないようになり、攻撃しても跳ねるだけになった。この他、武器投げをジャンプの下降中に出せるようになったりもしている。

そして、最大の変更点は目押しコンボ（弱→中→強など、通常技をつなげられる）ができるようになっていることだ。これは天外の新たな可能性を感じさせてくれる。期待大だ。

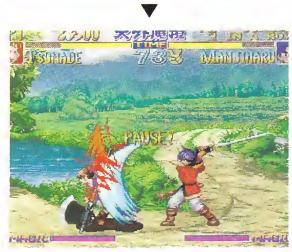
肝心のスペシャルモードの使用コマンドだが、これもまたCD版の発売まで、しばらくお待ちいただきたい。

さて、ざっと『天外魔境真伝』の家庭用について紹介してみたが、いかがだっただろうか？ 気になるCD版の発売日の方は11月24日の予定。今からチェックしておこう！

スペシャルモード



このモードでは弱→中→強の順に



通常技がつながる。結構スゴイ

キャラの着せかえ



戦闘中にコマンド入力すると



モーションとともに色が変化！

MVSとカセット版の違い

MVSとカセット版の違いは従来のものと同じように、4種類（EASY, NORMAL, MVS, HARD）のレベルが選べるようになっているだけだ。あとは基本的にMVSと変わらない。



新世界漫遊日記



SNK新世界楽曲雑技団が初の海外レコーディング！

9月4日〜13日、ウィーンにほど近い東欧スロヴァキアの首都ブラティスラヴァの伝統的ホール、レドゥッタでわがSNK新世界楽曲雑技団プロデュースによる、餓狼伝説、侍魂のフルオーケストラアレンジ音楽CDが録音された。これは快挙！

しかも、指揮はN響で常任指揮者を務めた巨匠スウィトナーに学んだ林千尋氏で、アレンジはジャズピアニストとしても有名な安田芙充央氏（〝遭遇〟だけは私、Mackyのアレンジ！）。演奏はスロヴァキアフィルの中から選抜された総勢80人のオーケストラという顔ぶれ。

今回は11月17日のCD発売に先がけて新世界楽曲雑技団の私こと、Mackyがその時の模様をみなさまにお伝えしましょう。

文●Macky

自分の創った作品を一流の演奏家たちが奏でてくれるなんて！

9月、待ちに待ったヨーロッパでのレコーディング！

自分でオーケストレーションした作品を本場、スロヴァキアの一流の演奏家たちが奏でてくれるなんてまるで夢のよう。私って本当に幸せですよね！ おまけに今回はウィーンやプラハまで観光できるといった豪華特典つきという本当に有り難くも、もったいないこの企画に、私は出発の前から完全に舞い上がっていたのでした！

さて、成田をあとにした「新世界楽曲雑技団」のBrother-Hige氏にPearl-Shibakichi嬢、そしてスタッフの方々の6人からなる私たち一行は、ルフトハンザ・ドイツ航空での約13時間、遥か上空1万2千mの旅を終え、現地時間18時（日本では夜中の1時）に今回の旅の最初の目的地であるウィーンに到着しました。さすがに皆疲れた表情をしていたのか、遠藤ディレクターが「今夜を乗り切れば時差ボケなんて心配ないですよ！」と私たちを励ましてくれ？ 私たちのヨーロッパの旅ははじまったのです。



ブラティスラヴァ城内から見た街並み

125ページに関連記事があります。

ブラティスラヴァで食べたドナウ河の鱒はまさにお薦めの一品！

まずは夕食。すでにこの日は機内食を3度もたいらげているのに、装いも新たに珍しくドレスアップした私たちは、いそいそとレストランへ。ヨーロッパで御活躍の指揮者林千尋さんに案内して頂いた「Rathaus」というお店では食前酒つきだし、スープに始まりワインを飲みながらのメインディッシュ、そしてパラチンケン（クレープのようなデザート）まで続く贅沢かつ最高に美味な食事を堪能したのであります。ところが、このような食事はこの日のみならず毎日続くこととなり、私の健やかな成長に大いに役立つことになるとは、この時私はまったく想像してなかったのです。



プラハ城内

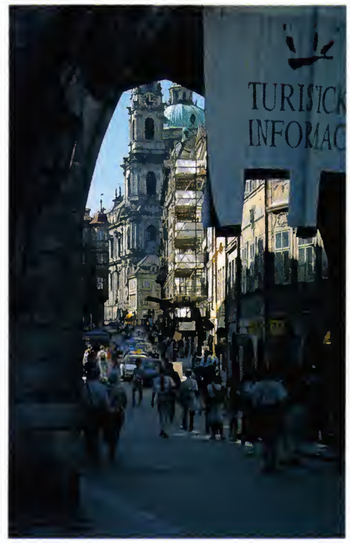
翌日ウィーンを観光したあと、レコーディングのおこなわれるブラティスラヴァへ到着した私たちを迎えてくれたのは、華やかなウィーンとは対照的な素朴で美しい街並でした。ホテルはドナウ河に面した「Danubé」。そしてまたもや食事！　ブラティスラヴァの料理は少し濃い味つけでしたが、素材を生かした深みのある料理が多く、絶対に忘れられない味となりました。特にドナウ河の鱒（ます）、これがまた美味！　みなさんも機会があれば是非一度食べてみてはいかがでしょうか？

オーケストラが奏でる「遭遇」が聞こえた時思わず涙がこぼれそうに…

そしていよいよレコーディング！　これが今回の旅の目的であることをそっちのけにして夢の中にいた私も現実に戻る！　しかし、オーケストラのあまりに美しい響きに魅了され、またもや夢の世界へ！　初日は先輩の安田さん（偶然同じ門下の方だったんです）の手掛けられた作品から。あまりにも強い刺激を受け、口は開きっ放しだ！「もっともっと勉強しないと！」と焦りさえ感じたけど、私にとってはとてもいい刺激になりました。そして、いよいよ私の作品が…。



自分の手がけた作品をオーケストラで奏でる、という夢が今、まさにかなおうとしている！「ちゃんと鳴るのかな？」と不安が募る。林さんの指揮棒が振り降ろされるのが怖くてたまらない。今、目の前でかなおうとしている夢、そして自分の作品に対する不安。なんとも複雑な気分。正直にいうと「遭遇」が聞こえてきた時、真っ先に自分の未熟さを感じ、生オーケストラを鳴らす難しさをひしひしと感じていたのです。リハーサルを終え再び「遭遇」が聞こえてきた。素晴らしい！　林さんのまるで魔法のような棒で、私の作品はみごとな演奏に仕上がったのです。感動の一言です。思わず涙がこぼれそうに…。



プラハの街並み

「遭遇」はまだまだ未熟な私にいろいろなチャンスを運んでくれました。そして一番思い出深い作品になりました。いろいろとアドバイスしてくださった林さんやアレンジャーの安田さんをはじめ、スタッフのみなさんには、本当に感謝の気持ちでいっぱいです。

温かいスタッフに囲まれ、よい作品を創り、そしてみなさんとの親睦も深められ、このうえない旅ができました。あの、刺激的で楽しかった日日を決して私は忘れません。

本当にみなさん最高の思い出をありがとうございました。



☆11月17日発売

餓狼伝説



SYMPHONIC
SOUND TRAX SNK
演奏：新世界管弦楽団

＜収録曲＞
①餓狼伝説3タイトル
②クリキントン（テリー・ボガード）
③パスタ（アンディ・ボガード）
④タイ南部の伝えたい新しい詩（ジョー・東）
⑤炎龍神（不知火　舞）
⑥ソウルに行こう！（キム・カッファン）
⑦中国四千年の歴史とはいかに（タン・フー・ルー）
⑧Kiss Me♡（ブルー・マリー）
⑨働く闘牛士（ローレンス・ブラッド）
⑩ギースにしゅうゆ（ギース・ハワード）
⑪パンドラの箱より第一番「遭遇」（秦崇秀）
⑫The Remains of My Love（餓狼伝説3エンディング）
-The Sunset Sky Part V-

侍魂



SYMPHONIC
SOUND TRAX SNK
演奏：新世界管弦楽団

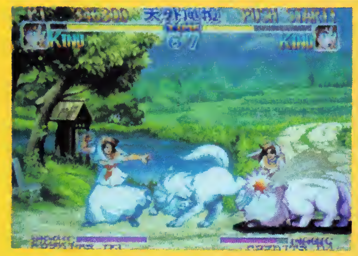
＜収録曲＞
①獅子の舞
②男道（覇王丸）
③自然の宴　春（ナコルル）
④静寂（柳生十兵衛）
⑤騎士（ナインハルト・ズィーガー）
⑥黒鮪（ガルフォード）
⑦月の花（橘右京）
⑧続　舶来女（シャルロット）
⑨王虎（王虎）
⑩邪神（羅将神ミヅキ）
⑪暗黒（天草四郎時貞）
⑫新道“洋”（エンディング“洋”）

プレゼントのお知らせが124ページにあるよ！

NEO·GEO FREAK

Bigプレゼント

クイズに答えてプレゼントをもらおう!!



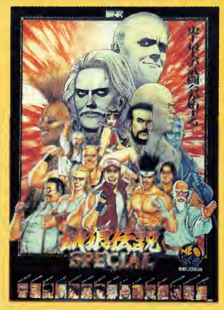
❶天外魔境真伝
CDソフト（ハドソン）　10名



❷天外魔境真伝
ポスター（SNK）
10名



❸K・O・F '95
ポスター（SNK）
10名



❹餓狼伝説スペシャル　ポスター
（SNK）　10名



❺ADKワールド
テレフォンカード
（ADK）　2名



❻将棋の達人　テレフォンカード
（ADK）　2名



❼餓狼伝説　ミュージックCD
～SYMPHONIC SOUND TRAX
（サイトロン＆アート）　3名



❽侍魂　ミュージックCD
～SYMPHONIC SOUND TRAX
（サイトロン＆アート）　3名



❾K・O・F '95　VTR
～最強王座争奪戦
（サイトロン＆アート）
5名

今月のクイズ

サムライスピリッツ斬紅郎無双剣の主人公キャラの名前は？

応募のきまり

ハガキにクイズの答え、ご希望のプレゼント番号・住所・氏名・年齢・職業・電話番号、そしてネオジオフリークへのご意見・ご希望をご記入の上、応募券を貼付し、左記宛先まで。

〒112-201 東京都文京区水道2-13-2 ㈱芸文社分室 NEO・GEO FREAK編集部「7号プレゼント」係。

締切りは12月10日（消印有効）。発表は9号（1月10日発売号）誌上。

ネオジオフリーク5号プレゼント当選者発表!!

①NEO・GEOCD
●川瀬勇士・大阪府／出雲歌代子・東京都／高田雅史・熊本県／小浴夕佳・和歌山県／楠野圭一・愛媛県／大倉加沙未・岡山県／岩択・山梨県／緒方英昭・広島県／大塚寛恵・福岡県／江越政利・佐賀県

②K・O・F'95～CDソフト
●河原智樹・熊本県／三橋史良・東京都／工藤行基・青森県／小佐和美・兵庫県／米本健一・東京都／末久正法・大阪府／内河忍・長野県／松原正憲・群馬県／山田隆之・群馬県／境野敦子・東京都

③K・O・F'95～アイテムBOX
●菊田千絵・宮城県／小松こずえ・千葉県／江角春美・島根県

④K・O・F'95～ポスター
●石原逸人・神奈川県／竹下明子・鹿児島県／山下陽介・福岡県／中川純夫・大阪府／高久真紀・福島県／浅田清子・東京都／新井由弥・静岡県／稲葉竜・東京都／安田佳史・秋田県／佐野毅司・神奈川県

⑤K・O・F'95～ぬいぐるみ
●小山内美保・北海道／近藤純・愛知県／大石愛・広島県／楠本裕之・兵庫県／浜田敦史・福井県／田中進也・新潟県／佐藤歩・北海道／鈴木康広・静岡県／草野寛子・宮城県／山下智彦・愛知県　他11名

⑥K・O・F'95～マスコット人形
●山口真未・東京都／野澤直己・山梨県／松沢久仁遠・神奈川県／奥村剣三・岐阜県／植田康紀・香川県／守田泰造・福岡県／鈴木宏和・茨城県／本田良・大阪府／竹内知幸・愛知県／門下哲・京都府　他40名

⑦K・O・F'95～ミュージックCD
●菅泉武宏・埼玉県／辻原真紀・福岡県／角井博和・山口県／田原豊・新潟県／前田高志・福岡県

⑧K・O・F'95～クリアファイル
●中田亜弓・長崎県／永田崇洋・静岡県／田中正博・滋賀県／袴田健吾・静岡県／大和田智保・群馬県／坪井江梨子・福岡県／長野成美・静岡県／熊野都・東京都／増田一美・神奈川県／北村紀子・島根県

⑨ワールドヒーローズパーフェクト～クリアファイル
●戸屋邦代・神奈川県／遠山由加里・山梨県／市村良明・栃木県／田代淳・北海道／田中あさか・京都府／石川秀樹・千葉県／宗像栄作・千葉県／中田陽平・香川県／西原秀卓・奈良県／長谷美幸・青森県

⑩餓狼伝説3～VTR
●小野寺瞳・宮城県／築場由行・岩手県／萩原貴之・愛知県

⑪餓狼伝説3～VTR最強王座決定戦
●原美登里・福岡県／松村隆晃・静岡県／牧野耕治・埼玉県

以上のみなさん（敬称略）が当選です。おめでとうございます。

最新音楽 CD & VIDEO

CD

フルオーケストラ演奏による初の海外レコーディング！



餓狼伝説

SYMPHONIC SOUND TRAX
SNK
演奏:新世界管弦楽団
11月17日発売
CD:PCCB-00197
¥2,500(税込)

新世界楽曲雑技団プロデュースによる、餓狼伝説のフルオーケストラアレンジ音楽CD。餓狼伝説スペシャル、餓狼伝説3からのベストチューン12曲を収録した初の餓狼ベストアルバムで、メンバー自ら撮影したカラーピンナップ集や、新世界漫遊日記も盛り込まれた解説書もついてお買い得になっている。

124ページにプレゼントのお知らせあり！（122〜123ページに関連記事）

〈ディレクターズノート〉

サイトロンレーベル初のヨーロッパレコーディング、フルオーケストラによるシンフォニックサウンドトラックス。テリー、アンディ、舞などお馴染みのキャラクターのテーマがハプスブルグ家ゆかりの地、ブラティスラヴァのプレイヤーによって格調高く演奏されている。

指揮はヨーロッパを中心に活躍中で、ウィーン在中の林千尋氏。アレンジはジャズピアニストの安田芙充央氏が担当。80名のオーケストラによる壮大なドラマがあなたの心を震わせるのは間違いなし。

東ヨーロッパの一流オケが神秘的世界を美しくかなでる



侍魂

SYMPONIC SOUND TRAX
SNK
演奏:新世界管弦楽団
11月17日発売
CD:PCCB-00197
¥2,500(税込)

これも餓狼伝説と同じくブラティスラヴァで録音されたフルオーケストラによるシンフォニックサウンドトラックス。サムライ、真サムライからのベスト12曲を収録した初のサムライベストアルバムで、解説書にはメンバー自ら撮影したカラーピンナップ集や新世界漫遊日記もついている。

124ページにプレゼントのお知らせあり！（122〜123ページに関連記事）

〈ディレクターズノート〉

東洋と西洋が一体となった、フルオーケストラアレンジによるシンフォニックサウンドトラックス!!

東ヨーロッパ一流のプレイヤーが神秘的なサムライの世界を美しく表現。ハープソロからフルート、オーボエ、トランペットなど、侍魂のメインキャラクターのテーマが色彩豊かに演奏され、新しい魅力が発見できる。

指揮もアレンジも〝餓狼伝説〟と同じく、林千尋氏と安田芙充央氏が担当。華麗なオーケストラサウンドを楽しめる！

和と洋を違和感なく融合したサウンドが耳に心地いい



天外魔境真伝

11月17日発売
CD:PCCB-00191
¥1,500(税込)
初回特典:CDケースサイズカラーステッカー

ネオジオ対戦格闘に登場して話題を呼んだあの天外魔境真伝が、ファンの熱い期待に応えついに音楽CDになった。オリジナルバージョンとVOICE&S.E.はもちろん、ボーナストラックとしてNEO・GEO CD版も収録。

〈ディレクターズノート〉

コンシューマーで名を馳せたRPG「天外魔境」シリーズが対戦格闘ゲームになってアーケードゲームに登場。サイトロンレーベルとしては初登場となるハドソンの作品である。

楽曲は、和と洋を違和感なく融合した内容で、オリジナルバージョン全曲に加えボーナストラックとしてNEO・GEO CD版も8曲収録。NEO・GEO CD版ではオリジナル版のよいところをそのままにアレンジされており、NEO・GEO CD版にしか存在しないスタッフロールの曲も当然収録している。

また、豪華声優陣によるボイスコレクションも必聴である。

VIDEO

ネオジオフリークも参加した研究に最適な対戦ビデオ！



THE KING OF FIGHTERS 〜最強王座争奪戦〜

SNK
11月17日発売
VIDEO only:PCCB-11767
¥1500(税込)

実戦で役立ち、研究に最適との評判だったライブビデオの第2弾が登場。

編集部猛者とコスプレゲーマーたちがチーム対戦で繰り広げる壮絶なバトル。繊細なかけひきと大胆な連続攻撃は見るものの胸を熱くさせる！もちろんネオジオフリーク編集部も参加！

124ページにプレゼントのお知らせあり！

〈ディレクターズノート〉

このような大会も今回で2度目。出場者の方々の認知も上がったのか、今大会に向け猛特訓を積んでいたようで、大会は終始緊張感みなぎる熱いものだった。

今回からはコスプレイヤーチームも加わり華やかな雰囲気も加わったうえ、連続技や勝負のかけ引きなど、実戦の対戦で役立ちそうなプレイが随所に見られ、見応えのあるものに仕上がっている。

チームワークと実力で優勝の栄冠を手にしたのはどのチームか？

＜5号のお詫びと訂正＞ P120〜123・ネオジオミュージックCDカタログでビューポイントと超人学園ゴウカイザーの定価が抜けていたことをお詫び致します。定価は2タイトルとも1500円です。

NEO·GEO FREAK Vol.8予告

次号は12月8日発売　定価580円（本体563円）

ゲーム概要＆キャラ紹介
リアルバウト餓狼伝説

サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣
全キャラ対人戦攻略

徹底攻略 6～7面攻略
パルスター

超人学園ゴウカイザー
対CPU戦攻略

真説サムライスピリッツ 武士道烈伝
開発経過を直撃インタビュー

◆オールドゲーム攻略
サムライスピリッツ

◆もう一度愛して♡
クロススウォード

◆声優インタビュー
安井邦彦（八神庵）

ハード情報

（内容は都合により変更になる場合があります）

Vol.9('96年1月発売)は「2パーセントの誘惑」と「クセになる4コマ」をスペシャルバージョンとして大挙掲載予定!! 現在カラーイラストと4コマまんがを大募集中！締切は、ともに12月5日です!!

GEIBUN MOOKS No.151
NEO・GEO FREAK Vol. 7
第1版第1刷　1995年11月20日発行（毎月発売）
定価580円（本体563円）

発行所●株式会社　芸文社
〒170東京都豊島区東池袋3－7－9
出版営業　TEL03－5992－2051
広告営業　TEL03－5992－2052
編集部●株式会社　芸文社　分室
〒112東京都文京区水道2－13－2－201
TEL03－5395－6314
印刷●三晃印刷株式会社

●発行人／中西吉永
●編集人・編集長／勝俣篤
●副編集長／片桐誠
●編集スタッフ／浦川正博，伊丹恭，山崎裕，稲葉祥子
●攻略スタッフ／ジェイケイ，DSP－たろりん，T－DEN，奥女中秀麿，モリスケ，修羅騎士　鷹，風のFLN，ISHTAR，リトマス兄弟，G・ARM，ウェッピン＝イレーヌ
●制作スタッフ／鳥貝なつみ，村木哲雄，隷達人
●制作協力／PRIMARY GRAPHICS（山田幸廣・山口勉），根津修一，早川知代子，APO DESIGN（北田晴美・平井勉），小野真由美，菅野誠一
●広告営業／砂山琢磨，印牧利昭，小林邦秋，内野与幸，葛西紀子，占部啓介，小林幹尚，梶敏也，織田倉啓，奥田雅弘，作花範男，中川真理子

協賛／株式会社エス・エヌ・ケイ

超！編集後記

●最近、非常に涙もろい。テレビの最終回を見ては泣き、マンガを読んでは泣くという始末。自分がこんなに涙もろいとは思わなかった。そうマンガといえば今、『グラップラー刃牙』がおもしろい！　格闘ファンは一読あれ！　（片桐）

●ポテトがひどく悲しげに泣くので散歩に連れていった。サポがランバート家に嫁ぐのがそんなにつらいのだろうか。リナホが懐かしい。あの頃僕は知恵の輪を解きながらバクの背中にまたがっていた。遠くに百舌が飛んでいた。（浦川）

●伊丹怖がっている。それにとても疲れた。それにこの編集部親切じゃない。ちっとも親切じゃないよ。伊丹根も人参も掘ってやらない。じゃがもだ。じゃがって何だ？いとしいしと。じゃがって何なんだよ。　（伊丹）

●ついに原辰徳選手が引退してしまった。背番号8に憧れ、毎日バットを振っていた（才能はゼロ）高校時代を思い出した。僕は、伝説のバッターである王選手でも長島選手でもなく、原辰徳になりたかった…。　（山崎）

●今号は編集後記がカラーに！　これからずっとカラーなのかな…、と思っていたら、実はエディットCキャンペーンのため、モノクロ頁が足りなくなったからとか。ところで読者のみなさんは、この「超・編集後記」読んでるのかなぁ…？　（稲葉）

●世は世紀末。100年といういい加減な年月の一括りがまたひとつ、あと数年で終焉を迎える。そういえば地震に洪水に○モにカ○ト、テロと…世界は終末の博覧会さながら。ふと思い出すのは、学生時代に読んだロートレアモンの「マルドロールの歌」。　（鳥貝）

●前号のソニックウイングス3、あとで読み返すと多少間違いもあって反省してます。9号で2周1コインクリア攻略＆マル秘技公開をするので、期待してね。パルスターのノーミスビデオあり、欲しい人は私まで。　（DSP－たろりん）

●編集部でジェイケイというPNが不評。モリスケさんと鷹さんが連発していた呼び名（秘密）を連発されている。適当に付けたのでどうでもいいんだけど。サムスピは音が入ってなかった。早く完成版をプレイしたい。　（ジェイケイ）

●どうやら、やせる石鹼ダメらしい。期待してなかったから、いいけどさ。10／19時点での斬紅郎無双剣、バグ多すぎ。リムルル永久コンボが3通りもあるぞ（笑）。あ、それと僕への応援のハガキくれた2名の方、ありがとでした。　（モリスケ）

●KOF'95の次は「斬紅郎無双剣」、そして「リアルバウト餓狼伝説」、春には「真説サムスピ武士道烈伝」と続続新しいビッグタイトルが発表されようとしている。ネオジオやってて本当によかったなぁ…、とつくづく思う今日この頃。　（奥女中秀麿）

●今回、初めて編集後記を書くことになりましたイレーヌです。ところで、前から思っていたんですが、さすがは超・編集後記！　何を書いてるんだかさっぱり分からない人が、いっぱいいますね（笑)。僕も見習おうっと!!　（ウェッピン＝イレーヌ）

●〝ネオジオフリーク〟のみなさん、お元気ですか？　最近セガさんとのクロスライセンス契約等々で、いろいろと揺れ動いている感のあるネオジオですが、やっぱり〝ネオジオ〟は不滅です!!　次号は巻頭でビッグニュースがあるかも！　（勝俣）

【お詫び】／6号の発売日が10月9日から10月11日に変更になり、多数の読者の方々にご迷惑をおかけしたことをお詫び申し上げます。／6号・36Pの囲み「ウソか真か!?空中超必殺忍蜂の謎」で、一部文字が欠けていたことをお詫びいたします。その部分は『ジャンプ攻撃は当てなくてもキャンセルをかけることができ、超必殺忍蜂を出すこともできる。この場合、少し遅れてもキャンセルのかかるジャンプ弱パンチを使うといい。』です。申し訳ありませんでした。

カラーイラストコーナー
"2パーセント"の誘惑



PN／不知火れいら（兵庫県）　黒の八雲もあったらよかったという、れいらさん。今度描いてくださいネ



PN／唯鷹雄（福島県）　緑の服だったら緑の龍。蒼い服なら蒼い龍ですか…。こってますね、結構



PN／維凪かのと（和歌山県）　舞は季節外れがいい!!　…と思うが。みなさんの意見は？



PN／葉月いくみ（岡山県）　今月も圧倒的に多かった草薙京のイラスト。サムスピや餓狼の新シリーズが出るまで続くか？



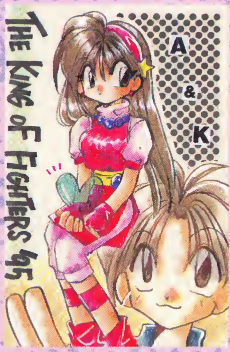
PN／菊池夏（埼玉県）　大蛇信仰ってなんでしょうか？　今度詳しく教えてくださ〜い（怖）…



PN／まごころ蔵三（神奈川県）　微笑むチャムチャムの頭にはバナナのことが。それにしてもいい表情で



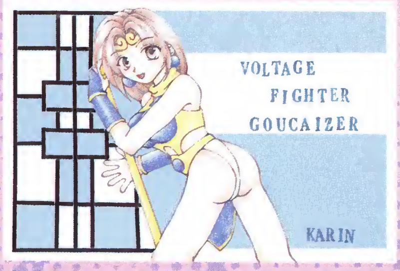
PN／石垣京太（埼玉県）　ショワーッ！　庵の横顔が超メインで。グレイト!!



PN／鯨乃えな（千葉県）　拳崇の頭にちょこんと腰かけるアテナ。水色のハートがなんとなく夢の世界にいざなうような…



PN／しらす大地（千葉県）　5号のもう一度愛して♡に間に合わなくてすみませんでした。勇壮なヨンミーとホ○のクラウンです



PN／奈紗（北海道）　かわいいかりん。ちょっとだけエッチな感じがするのは、気のせいでしょうか？



PN／淡海咆月（福岡県）　何かゲームを離れた独自の世界観がありますね〜。タイトルは「ケンケン（絹々）」だそうです



PN／百式らん（東京都）　京と庵のSD版。いたずらっ子みたいな京の表情がいい。前号で「百武」としてしまって申し訳ない（謝）



●NEO GEOはSNKの商標です。 ©1995 HUDSON SOFT ©1989,1995 RED



SDF-1グランプリの発売が遅れましたことを深くお詫び申し上げます。

ネオジオフリーク
NEO·GEO FREAK 1995 VOL.7

1995年11月20日発行／発行人／中西吉永　編集人／勝俣　篤
発行／株式会社　芸文社　〒170東京都豊島区東池袋3-7-9
☎03・5992・2051（営業）☎03・5395・6314（編集）
580YEN（本体563yen）
芸文社

ネオジオフリーク VOL.7
サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣
SNK公認オフィシャル情報誌
芸文社

雑誌 63638—56　ISBN4-87465-280-8 C0076 P580E　T1063638560581